

This is the author's final version of the contribution published as:

Antonio Pizzo. Attori e personaggi virtuali. ACTING ARCHIVES REVIEW.
- pp: 1-36.

When citing, please refer to the published version.

Link to this full text:

<http://hdl.handle.net/2318/84224>

Antonio Pizzo

Attori e personaggi virtuali

Introduzione

Il termine 'virtuale' è un campo d'azione più che una definizione. Dalla prima Cyberconf ad Austin (Texas), la nozione ha superato il senso di 'ambiente' per denotare, nel discorso culturale, una rappresentazione digitale (numerica) di oggetti culturali, le attività di collaborazione on line, videogiochi, realtà aumentata, ecc.¹ Per quanto riguarda la recitazione, utilizziamo il termine per circoscrivere i confini di un discorso, ancora da fare, e che riguarda i problemi, le sfide, le condizioni, in sintesi i compiti dell'attore che lavora in diretta relazione con le tecnologie digitali e interattive. Anche se queste tecnologie hanno nel tempo dato luogo a riflessioni e studi che tentano di definire un'estetica, non è questo il nostro scopo e tanto meno vogliamo definire un genere coerente.² Qui faremo piuttosto una fenomenologia e proporremo un indice di argomenti (o punti di vista) sul tema della recitazione nella sua contaminazione digitale.

Giocare con i personaggi

Molti appassionati di video game avranno già acquistato il nuovo interfaccia fisico Kinect® creato per la Xbox 360® della Microsoft®. Si tratta di un sistema che mira a superare la tradizionale interazione con il gamepad per lasciare libero il giocatore di muoversi nello spazio reale della sua stanza e guidare il gioco con le azioni, la voce e magari anche con il riconoscimento di oggetti, restando di fronte alla speciale webcam. Può darsi che questo prodotto, sulla scia della Nintendo Wii®, cambierà il modo in cui il giocatore interagisce con lo schermo, trasformando il salotto di casa in uno 'spazio aumentato', in cui potrà continuare ad abbattere avversari a colpi di arti marziali, guidare una Formula Uno, esplorare labirinti infestati di mostri, ma potrà farlo sferrando veri calci nell'aria, ruotando un immaginario sterzo, o mimando una camminata. Inoltre, visto che questo nuovo controller gli permette di comunicare in modo naturale e continuo, potrà parlare alla console chiedendogli di sfogliare un catalogo di film, aprire una video-chat con un amico via internet, o guidarlo nello shopping on line.³

¹ Cfr. M. Benedikt, *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1991.

² Cfr. R. Diodato, *L'estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

³ Cfr. Microsoft Corporation, *Xbox 360 4GB Console with Kinect*, 2010, tratto il giorno 12 agosto 2010 da XBox:

<http://www.xbox.com/en-US/hardware/x/xbox3604GBconsolewkinect/>;

Wikipedia Contributors, *Kinect*, tratto il giorno 20 agosto 2010 da Wikipedia, The Free Encyclopedia:

Ciò avrebbe poco a che fare con gli attori virtuali, se non fosse che, per il lancio commerciale del Project Natal (il nome del progetto da cui è nato Kinect), all'Electronic Entertainment Expo del 2009, dove la Microsoft mostrava agli addetti ai lavori le capacità di questa sua nuova interfaccia, una delle sessioni che ha avuto più seguito è stata quella in cui Peter Molyneux della Lionhead Studio ha presentato al pubblico la sua ultima invenzione: *Milo e Kate*. Seguiamo a proposito il commento di un corrispondente di «Wired»:

Milo e Kate è un prodotto commerciale, il prossimo grande gioco della Lionhead. È simile a quei giochi con i cuccioli virtuali tipo Nintendogs, ma con una persona che sembra reale – un ragazzo chiamato Milo (nella demo non appariva il suo cane Kate). Il sistema Natal è utilizzato per rendere la nostra interazione con Milo continua e naturale. Stando in piedi davanti a lui mentre gioca su un'altalena, possiamo muovere la 'telecamera' semplicemente muovendoci nella stanza – l'angolo di visuale cambia a seconda dei nostri movimenti naturali. Quando Milo ci lancia una maschera subacquea per andare a pescare con lui, possiamo indossarla portandoci le mani al volto e mimando degli 'occhiali' intorno ai nostri occhi. Quando peschiamo, possiamo nuotare nell'acqua e afferrare i pesci – e tutto risulta molto naturale.⁴

Fin qui si tratta di una dimostrazione registrata in video, anche se affascinante. C'è un'attrice (davanti allo schermo) che interagisce, con i gesti e la voce, con Milo (nello schermo). Milo sembra comprendere e reagire coerentemente non solo a livello razionale ma anche con emozioni appropriate. Il sistema riesce addirittura a simulare una relazione fisica tra l'attrice e Milo, nel momento in cui lei fa un disegno su un foglio di carta, lo mostra rapidamente alla telecamera in cima al monitor e Milo allunga la mano in alto per prendere un foglio (un'animazione) sul quale è lo stesso disegno.⁵

In seguito Molyneux ha presentato ancora la sua idea, questa volta con una dimostrazione dal vivo, al Ted Global 2010. Qui è chiara la volontà di combinare le potenzialità dell'interfaccia Kinect con un potente sistema di Intelligenza Artificiale, riconoscimento del linguaggio, espressione di

<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kinect&oldid=379890063>.

⁴ Cfr. C. Kohler, *Hands On: Milo and Kate, and Other Project Natal Games*, 3 giugno 2009, tratto il giorno 21 agosto 2010 da Wired Blog Game Life:

<http://www.wired.com/gamelife/2009/06/project-natal/#ixzz0vRthMz3y>,

cfr. Wikipedia Contributors, *Milo and Kate*, tratto il giorno 23 agosto 2010 da Wikipedia, The Free Encyclopedia:

http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Milo_and_Kate&oldid=380496824.

Se non altrimenti indicato in nota o in bibliografia, le traduzioni dei titoli inglesi sono dell'autore.

⁵ Il video della presentazione all'Electronic Entertainment Expo del 2009 è disponibile su youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=gSX-kLgrEtA> (agosto 2010).

emozioni, pianificazione narrativa: insomma con tutto l'armamentario teorico e pratico che sta alla base del virtual storytelling.⁶ In questa occasione lo stesso autore ricorda:

Quando ho visto la tecnologia chiamata Kinect [...] ho avuto un'ispirazione, e ho pensato, per un momento, che fosse possibile affrontare quel particolare problema della narrazione, cioè la creazione di un personaggio che apparisse vivo, che si accorgesse di me, e che potesse guardarmi negli occhi e sembrare reale, e così facendo costruire una storia sulla nostra relazione [...] Questa tecnologia incorpora tre elementi basilari. Il primo è una Kinect camera, poi c'è un incredibile lavoro di Intelligenza Artificiale che abbiamo salvato dalla polvere degli archivi Microsoft, e infine ci sono alcuni nostri tentativi di Intelligenza Artificiale, alquanto rudimentali, alla Lionhead Studio. Abbiamo mescolato tutte queste cose insieme, per arrivare a questa semplice idea: creare un vero e proprio essere vivente in un computer.⁷

Molyneux è una figura di spicco del mondo gaming, ed è uno dei primi ad aver utilizzato nei videogiochi commerciali i complessi sistemi di pianificazione narrativa e di creazione automatica di personaggi. Suo è, infatti, *Black and White*, nel quale il giocatore ha il ruolo di un dio in una serie di isole abitate da diverse tribù. A seconda delle sue decisioni, le tribù sviluppano comportamenti differenti. Inoltre, ed è la caratteristica più interessante, questo dio si manifesta agli adoratori grazie a una sua 'creatura' (una mucca, una scimmia o una tigre).⁸



1. Black & White. Lionhead Studios.

⁶ Per una completa rassegna degli interventi sul *virtual storytelling* cfr. i diversi atti della conferenza omonima pubblicati da Springer, nella serie «Lecture notes in computer science», a partire dal 2001. Per un ampio e aggiornato sguardo sui metodi e sulle tecniche per la creazione di storie interattive, con particolare riferimento al mondo dei videogiochi cfr. C. H. Miller, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Amsterdam, Focal Press, 2004; C. Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley, Calif., New Riders Games, 2005; A. S. Glassner, *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*, Natick, Mass., A.K. Peters, 2004.

⁷ P. Molyneux, *Peter Molyneux Demos Milo, the Virtual Boy*, luglio 2010, tratto il giorno 20 agosto, 2010 da TED: Ideas worth Spreading:

http://www.ted.com/talks/peter_molyneux_demos_milo_the_virtual_boy.html.

⁸ Lionhead Studios, *Black & White*, tratto il giorno 23 agosto 2010 da LionheadStudios:

Sebbene questa creatura sia allevata dal giocatore, si sviluppa autonomamente, in una sorta di evoluzione 'naturale', a partire da alcuni dati definiti e in relazione a quanto gli viene insegnato. Per questa creatura la Lionhead ha utilizzato il modello fondante degli agenti intelligenti, conosciuto come Belief, Desire, Intention o BDI.⁹

In questo caso la simulazione di un agente autonomo ha obiettivi ambiziosi: la creazione di un personaggio virtuale, totalmente autonomo, dotato di una personalità definita, capace di riconoscere ed esprimere emozioni, e in grado di gestire un'interazione naturale con il giocatore. Il corrispondente di «Wired» descrive così la dimostrazione:

Il gioco racconta la storia di Milo, un ragazzo di 11 anni che si è appena trasferito con i genitori da Londra al New England. Seduto in poltrona, davanti al video, il giocatore va a caccia di lumache con Milo, cogliendole con un movimento della mano. A un certo punto Milo chiede se deve schiacciarne una e il dimostratore gli grida di sì. Tutta la parte iniziale è dedicata alla definizione del profilo del giocatore, che con le sue decisioni plasma il carattere di Milo, che a sua volta sviluppa un carattere specifico per ogni giocatore. Adesso Milo si trova davanti un laghetto, e il sistema, con una voce di donna, chiede al giocatore di insegnargli a far rimbalzare le pietre sull'acqua. In piedi, il giocatore fa finta di sfiorare una pietra, e il gioco risponde. Malgrado qualche piccolo ritardo nelle risposte del sistema, tutto appare efficace. Ogni compito fa guadagnare al giocatore una certa quantità di punti, a seconda di come è eseguita.

Poi Milo torna a casa, e cena con i suoi genitori. Mentre il giocatore deve rassettare la sua stanza, sempre con i movimenti della mano, origlia i rimproveri dei genitori a Milo che ha versato il piatto di salsicce al sugo sul pavimento. Per questo viene mandato nella sua stanza. Qui avviene la cosa più interessante. Il sistema invita il giocatore a dire 'qualcosa di incoraggiante' al povero Milo, che è triste per essere stato punito.¹⁰

Questa è la trascrizione di quanto accade:

Giocatore: Dai Milo! Sai ... tutti i genitori sono così - sempre a stressarsi [Il giocatore guadagna 30 punti].

Milo: Ma perché sono voluti venire qua comunque? Non conosciamo nessuno [Il sistema invita il giocatore a parlare].

Giocatore: Ma c'è una nuova scuola dove andare e ti farai un sacco di amici simpatici [Il giocatore guadagna 30 punti].

Milo: Io ... Mi manca la vecchia casa ... Ecco tutto!

<http://lionhead.com/Games/BW>.

⁹ Cfr. M. Bratman, *Intention, Plans, and Practical Reason*, Cambridge, MA, Harvard UP, 1987; A. S. Rao, M. P. Georgeff, *BDI-agents: From Theory to Practice*, in V. Lesser, L. Gasser (a cura di), 'CMAS-95 Proceedings. First International Conference on Multi-Agent Systems' 12 - 14 giugno 1995, San Francisco, California (p. 312-319), Cambridge Mass., MIT Press, 1995.

¹⁰ D. Geere, *Eyes-on: Peter Molyneux's 'Milo and Kate' Project*, 13 luglio 2010, tratto il giorno 20 agosto 2010 da Wired.co.uk:

<http://www.wired.co.uk/news/archive/2010-07/13/peter-molyneux-milo-and-kate-xbox-kinect-preview>.

Giocatore: Ma questa è una casa fantastica, hai un bel giardino dove giocare, e uno stagno [Il giocatore guadagna 30 punti. Totale guadagnato nel confortare Milo: 90 punti].

Milo: è stato bello far rimbalzare le pietre sull'acqua. (Pausa. Si guarda intorno) Mi sembra che qui è tutto ok. (Contento) Mi hai messo a posto la stanza! Grazie.¹¹

Questo non è il gioco ma solo l'inizio, quindi la parte che dovrebbe produrre il bonding con il personaggio. Una volta completata questa introduzione il giocatore dovrebbe essere riconosciuto dal sistema e potrà cominciare a sperimentare la parte veramente ludica fatta di avventure. L'effetto, specialmente per chi osserva dall'esterno, è sorprendente: le risposte di Milo sono un po' generiche, ma mai incongrue o fuori luogo mentre gli atteggiamenti appaiono sempre molto pertinenti ed emotivamente fondati. Alla fine della presentazione Molyneux ha chiarito che la «mente» di Milo non sarà conservata sulla memoria locale della Xbox bensì in una cloud, in una rete di macchine, così che ogni sistema locale potrà fare uso dei risultati dell'apprendimento di tutte le versioni di Milo esistenti.¹²

Milo ha avuto fin da subito un'ampia eco sulla rete e nei blog; simile, se non maggiore, a quella della stessa Kinect. Numerosi interventi da un lato mettevano in dubbio la reale esistenza di questo software per la gestione del personaggio, dall'altro ne proponevano spassose parodie. Dunque l'entusiasmo per la nuova tecnologia cede il passo al potere evocativo (così radicato nella nostra cultura) della creazione di una vita artificiale.¹³ È bastato il solo annuncio della nascita di Milo, fin dal video di pochi minuti del 2009, senza ulteriori approfondimenti, che subito è emersa una reazione eminentemente emotiva o culturale: post, recensioni, commenti, considerazioni (ultima tra le quali, la nostra) a fronte di un annuncio.

La prospettiva in cui si colloca Milo coniuga il potente coinvolgimento del personaggio fictional, con il mito della vita artificiale, sintetica, facendoci intravedere (nel modo più eclatante) quanto ciò possa essere un detonatore culturale, capace di far esplodere le tensioni sulla morale, sull'etica, sull'identità.¹⁴ Milo in quanto essere virtuale, dal punto di vista di un ipotetico utilizzatore, ha sia il pregio di essere simile a ciò che noi

¹¹ P. Molyneux, *Peter Molyneux Demos Milo, the Virtual Boy*, cit.

¹² Cfr. Ivi.

¹³ Cfr. G. Concato, *L'angelo e la marionetta. Il mito del mondo artificiale da Baudelaire al cyberspazio*, Bergamo, Moretti & Vitali, 1996.

¹⁴ È chiaro che il video di *Milo* disponibile su youtube ha creato un ampio spettro di reazioni, dall'ammirazione all'odio, compresi alcuni commenti ironici sul sesso virtuale pedofilo.

http://www.youtube.com/comment_servlet?all_comments=1&v=p6C1v0N6K9M (agosto 2010),

<http://www.youtube.com/watch?v=CP1bGnBQcJY> (agosto 2010).

assumiamo come umano (comportamenti, obiettivi, personalità, credenze), sia quello di essere privo del corpo e quindi di non essere soggetto alle leggi (moralì e civili). Ma soprattutto con lui possiamo interagire in una dialettica tra soggetti, come faremmo nella nostra esperienza quotidiana con altri esseri umani, ma possiamo anche modulare il nostro grado di empatia e simpatia come facciamo con i personaggi della finzione narrativa.¹⁵ Proprio perché Milo non esiste in realtà, perché non ha un suo corpo, noi possiamo 'essere lui', 'immedesimarci', 'fare finta di essere lui' come faremmo con Anna Karenina o Madame Bovary degli omonimi romanzi (o con Neo di *Matrix* o Ethan Hunt di *Mission impossible*). In sostanza si tratta di un personaggio di un racconto che vive e interagisce con noi. La potenza di un personaggio con un tale statuto è dimostrata proprio dal fatto che la sua credibilità (il suo fascino) è tale da non richiedere un progetto narrativo complesso: basta un «vuoi giocare con me?».

Da un lato quindi le considerazioni sociologiche o culturali connesse al potere evocativo che esercita sul nostro immaginario; dall'altro però, ed è la parte che interessa di più in questa sede, la tecnica utilizzata per scatenare tali effetti. Lo stesso autore ammette (solo nel 2010 e dopo che diverse accuse erano state mosse riguardo all'effettiva esistenza del sistema): «Ora, sarò onesto con voi e dirò che per la maggior parte si tratta solo di un trucco, ma è un trucco che funziona realmente».¹⁶ Solo di un trucco, appunto. Si tratta di una tecnica di rappresentazione che produce nel pubblico l'immagine di un personaggio. Questo trucco, nella drammaturgia, concerne il modo in cui sono orchestrate le diverse battute, i conflitti, gli obiettivi, il plot; nella recitazione attiene alle capacità dell'attore di rappresentare una sequenza di emozioni e azioni che tracciano per la visione al pubblico i contorni di questa figura. In ogni caso si tratta dei risultati di una tecnica ben eseguita. A volte, come spesso i trucchi richiedono, la tecnica deve essere trasparente, in modo che lo spettatore abbia un'illusione di presenza diretta ad un evento, piuttosto che la cognizione di assistere a una rappresentazione in qualche modo mediata.¹⁷ La drammaturgia che regge la Reality TV tende a scomparire dietro l'illusoria 'vita reale' di quanto accade.¹⁸ I titoli di coda di un film di animazione 3D degli ultimi anni sono di una lunghezza estenuante a causa dell'enorme mole di lavoro e di risorse umane necessarie al risultato finale,

¹⁵ A. Giovannelli, *In Sympathy with Narrative Characters*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism - Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative», a cura di N. Carrol, volume 69, numero 1, 2009, pp. 83-95.

¹⁶ P. Molyneux., *Peter Molyneux Demos Milo, the Virtual Boy*, cit.

¹⁷ J. D. Bolter, R. A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass., MIT, 1999.

¹⁸ D. S. Escoffery, *How Real Is Reality TV? Essays on Representation and Truth*, Jefferson, McFarland, 2006.

la cui bellezza spesso è dovuta proprio alla trasparenza di quello che abbiamo chiamato trucco. In altri casi il trucco è sovraesposto, svelato, come in molte delle recenti sperimentazioni tra corpo e tecnologia che derivano più o meno direttamente dall'esperienza della performance o dell'happening. In questi casi, la quantità di rappresentazione è coscientemente diminuita e il corpo del performer è presentato nella sua 'autenticità' a-rappresentativa proprio per coglierne meglio la dialettica con il medium tecnologico al quale è trasferita la competenza rappresentativa, e ci troviamo di fronte a un'ipermedialità (mediatrice appunto secondo la prospettiva di Bolter e Grusin).¹⁹

Sistemi come Milo si comportano come un attore virtuale, con capacità di ascolto, comprensione e improvvisazione, unite a un sistema BDI. Qui la rappresentazione tende alla trasparenza, quindi la sparizione del medium.²⁰ Il giocatore dovrebbe godere della sensazione di avere lì, proprio davanti a lui, Milo, il ragazzino di undici anni, e non un software, così come lo spettatore cinematografico, guardando *Morte di un commesso viaggiatore* (1985) dovrebbe avere la sensazione di seguire le vicende di Willy Loman e non di Dustin Hoffman.

Si tratta, è chiaro, di un insieme complesso di argomenti, le cui trame spaziano dalle scienze cognitive, all'antropologia, dall'estetica alla filosofia dei linguaggi; e se un giorno quest'ambito si svilupperà tanto da costituire una nuova modalità di rappresentazione, una nuova forma d'arte che potremo chiamare vita artificiale, quel giorno è ancora da venire e per adesso non possiamo che scorgerne gli abbozzi. Ciononostante le potenzialità sono già evidenti e da tempo hanno interessato la pratica dello spettacolo o dei cosiddetti time based dramatic media.²¹ Prescindendo dalla specifica implementazione e dal prodotto che troveremo sugli scaffali, l'analisi teorica di prodotti come quello presentato da Molyneux dovrà dar conto della convergenza di vasto spettro di ricerche e sperimentazioni. Accanto alle considerazioni massmediologiche inerenti al mondo dei videogiochi e, più in generale, dell'intrattenimento digitale interattivo, questo tipo di applicazioni offre un prezioso terreno di riflessione per il virtual storytelling e la gestione automatica di eventi drammatici con personaggi artificiali. Ma sono anche opportunità per riconsiderare le capacità rappresentative della grafica 3D nell'ambito della fiction, o per istituire delle nuove convenzioni per la relazione tra il corpo reale del giocatore/performer e l'ambiente di simulazione o rappresentazione video/digitale. Sono queste le possibilità intorno alle quali costruiamo il nostro approccio alla questione dell'attore virtuale.

¹⁹ Cfr. J. D. Bolter, R. A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, cit.

²⁰ Ivi.

²¹ Cfr. M. Esslin, *The Field of Drama*, New York, Methuen Drama, 1987.

Personaggi automatici a drammaturgia procedurale

Si tratta di un approccio implicitamente comparativo, che segue una strada aperta recentemente dall'analisi dei videogiochi.

Ritengo che ogni medium – poetico, letterario, cinematografico, computazionale – possa essere letto come un sistema di configurazione, un arrangiamento di unità discrete e interconnesse di significato espressivo. Chiamo queste istanze generali di espressione procedurale, unit operations.²²

Il gioco con Milo è un'attività altamente collaborativa. Il giocatore e il sistema devono avere obiettivi tra loro coerenti. In una simulazione di Formula 1, ad esempio, l'obiettivo è quello di vincere percorrendo il circuito in un tempo minore rispetto alle altre auto. Il giocatore ha anche la possibilità di far schiantare la propria vettura sul bordo pista o di mandare fuori strada gli altri concorrenti, però è molto probabile che in questo modo non potrà godere pienamente del gioco. Lo stesso vale anche per i videogiochi d'azione o di avventura. Anche se il giocatore di *Assassin's Creed 2* ha una forte libertà nel manovrare il personaggio, non passerà il proprio tempo a far ballare una contradanza al protagonista Ezio Auditore, in quanto ciò non è coerente con gli obiettivi del gioco, che lo inducono piuttosto a risolvere il mistero dei glifi o a vendicare il padre.²³ L'unica 'frode' accettabile in questo ambito è trovare sulla rete le soluzioni o i trucchi per esplorare più velocemente l'ambiente o per sconfiggere il nemico di turno.²⁴ Si tratta di trucchi che al massimo abbassano la quantità di agency locale (quanto tempo spendo nel manovrare il mio personaggio) e mirano a un più fluido godimento della narrazione audiovisiva, della storia nella quale è immerso il personaggio (che è inerente agency globale).²⁵

Si tratta di un atteggiamento collaborativo che è indotto dalla cornice narrativa, dall'assunzione di una prospettiva in prima persona (siamo il personaggio che gioca) e soprattutto da una qualità eminentemente azionale del contesto (ci viene chiesto di fare delle azioni per ottenere un premio, giungere a una conclusione). Cosa accade invece quando il contesto si basa più sull'interazione con i personaggi? In situazioni come quella di Milo la pregiudiziale più rilevante è la competitività che si scatena nel giocatore. Lo stesso Molyneux sottolinea che, già solo nella scena in cui si fanno rimbalzare le pietre sull'acqua, gli utenti che hanno partecipato

²² I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2006, p. ix.

²³ S. Puel, (Produttore), P. Désilets, (Regia), *Assassin's Creed*, 2009.

²⁴ Tutti i siti dedicati al mondo dei videogiochi hanno delle sezioni dedicate ai trucchi e alle soluzioni per videogiochi. Fra i tanti ricordiamo Gamespot.com, Videogame.net, Ign.com.

²⁵ Cfr. J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997; B. Laurel, *Computer as Theatre*, Reading, Mass., Addison Wesley Longman, 1993; M. L. Ryan, *Avatar of story*, Minnesota, University of Minnesota Press, 2006.

alla fase di test, dopo poco hanno cominciato a competere più che insegnare al personaggio.²⁶ Anche il recensore di «Wired» si chiede come si comporterà il sistema se passerà nelle mani di un giocatore che cerca di mettere in difficoltà il personaggio, o che magari articolerà discorsi molto complicati per testare la capacità invece che per aiutarlo.²⁷ La soluzione adottata deriva dal mondo dei videogiochi e consiste nel premiare le azioni 'corrette' del giocatore con un punteggio che può essere diversamente rappresentato. Tornando all'esempio della Formula Uno, il giocatore che guida bene la sua macchina otterrà più punti arrivando prima al traguardo; in un gioco di combattimento, i punti aumenteranno in base al numero di colpi che andranno a segno, fino all'esempio più semplice, il classico *Tetris*, in cui i punti aumentano con il numero di blocchi che riusciamo ad allineare e a far scomparire. Se in questi casi la corrispondenza tra azione del giocatore e punteggio è molto evidente, nel caso di interazioni di tipo 'drammatico' i criteri sono più complessi. Quali azioni bisognerà premiare con un punteggio? E come lo rappresenteremo? Nel caso di Milo, il giocatore viene premiato quando asseconda il progetto narrativo (bonding con il personaggio) e gli obiettivi del personaggio (cercare consolazione), e il sistema lo avvisa esplicitamente dei punti guadagnati con quell'azione. In altri casi sia la relazione tra azione e punteggio sia la rappresentazione di quest'ultimo è ancora meno esplicita.²⁸

Nelle avventure interattive il giocatore gestisce la propria presenza bilanciando il ruolo di attore protagonista (agisce il personaggio principale e interviene direttamente sugli eventi, al tempo presente) e quello di spettatore (gode del concatenarsi degli eventi e tenta delle ipotesi sulla vicenda della quale non conosce gli esiti). Lo definiamo protagonista perché è il personaggio che conduce l'azione e perché spesso è quello al quale la storia attribuisce una maggiore articolazione emotiva. Ma è anche spettatore perché trarrà un piacere estetico dalle conseguenze che le proprie azioni hanno sull'evoluzione della storia, ne osserverà il dipanarsi dell'intreccio mentre si avvicina alla soluzione del puzzle. In altre parole, in queste avventure il sistema coordina un personaggio fortemente legato alle azioni e una storia che coincide con un modello esplorativo.²⁹

Nella relazione con un agente artificiale, la negoziazione è differente. Chi dei due è il protagonista? Se esiste un altro personaggio che, per complessità di comportamenti, autonomia di azioni e articolazione emotiva, somiglia tanto a un essere umano, il giocatore dovrà competere per il ruolo di protagonista o godere di quello di comprimario? Nella storia

²⁶ P. Molyneux, *Peter Molyneux Demos Milo, the Virtual Boy*, cit.

²⁷ D. Geere, *Eyes-on: Peter Molyneux's 'Milo and Kate' Project*, cit.

²⁸ Cfr. M. Mateas, A. Stern, *Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship*, in P. Harrington, N. Wardrip-Fruin, *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2007, pp. 183-207.

²⁹ Cfr. M. L. Ryan, *Avatar of story*, cit.

dell'interazione con personaggi automatici artificiali (quasi mezzo secolo ormai), si tratta di una questione rilevante, specialmente nei casi in cui lo scopo è ludico o ricreativo, come accadeva agli esordi di *Eliza* di Weizenbaum,³⁰ fino al recente *Façade* di Mateas e Stern.³¹ In *Eliza* la negoziazione era chiaramente nella simulazione di un rapporto terapeutico medico paziente in cui l'utente, in quanto paziente, giocava il ruolo di protagonista perché faceva avanzare l'azione e sottoponeva il 'materiale emotivo' all'interazione.³² Nei successivi personaggi dialoganti (chatterbot) la qualità meramente reattiva del sistema permetteva all'utente di mantenere la guida dell'azione, anche se ciò non riduceva la quantità di competizione emergente. In quei casi si trattava di interazioni molto semplici in cui il plot, spesso tanto semplice da non apparire, consisteva proprio nel provocare il sistema, nel metterne alla prova le possibilità di simulazione. Il giocatore, o meglio l'utente, metteva alla prova la propria 'umanità' (intelligenza, capacità di ragionare e giocare con il linguaggio) contro il computer o il software per misurarne i limiti; un processo che valutava le possibilità di ragionamento del computer sulla base delle capacità di simulazione del software, secondo la filosofia del Turing test.³³ L'avvento degli agenti intelligenti, basati sul modello BDI e sui sistemi di Intelligenza Artificiale, ha posto nuovi problemi poiché non sono solo reattivi ma possono mostrare volontà autonome (goal, obiettivi, piani), operano delle assunzioni sul mondo in cui si trovano a eseguire le proprie azioni e anche su chi sta interagendo con loro. In aggiunta, questi sistemi, quando utilizzati in contesti di intrattenimento, fanno ampio uso di modelli drammatici per la gestione temporale e logica degli eventi, aprendo, così, una prospettiva per l'uso espressivo dell'Intelligenza Artificiale.³⁴ È in questo contesto che emergono le considerazioni più interessanti circa i personaggi artificiali. Certo, tutti i personaggi sono artificiali in quanto frutto dell'invenzione umana e non della natura. Questa considerazione, così palesemente inoppugnabile, contiene un'importante novità dal punto di vista di chi si occupa di agenti nell'ambito dell'intelligenza artificiale. Implica, infatti, che l'ambito al quale appartengono gli agenti intelligenti (nelle loro diverse forme e funzioni) è - o almeno deve necessariamente

³⁰ Cfr. J. Weizenbaum, *ELIZA a computer program for the study of natural language communication between man and machine*, in «Communications of the ACM», 1966, pp. 36-45.

³¹ Cfr. M. Mateas, *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*, dissertazione PhD alla Carnegie Mellon University, Dipartimento di Computer Science, Pittsburgh, 2002.

³² Cfr. A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*, Venezia, Marsilio, 2003.

³³ Cfr. J. Moor (a cura di), *The Turing test: the elusive standard of artificial intelligence*, Dordrecht, Boston, Kluwer Academic Publishers, 2003; R. Epstein, G., Roberts, G., Beber (a cura di), *Parsing the Turing Test. Philosophical and Methodological Issues in the Quest for the Thinking Computer*. Dordrecht, Springer, 2008.

³⁴ Cfr. M. Mateas, *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*, cit.; M. Mateas, A., Stern, *Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship*, cit.

essere anche – la drammaturgia, come già aveva intuito Weizenbaum.³⁵ Il personaggio non esiste se non come funzione drammatica. Nella drammaturgia classica, il personaggio, almeno nei dati fissi che lo rappresentano e non nei processi che ne rendono l'azione, è definito come una serie di linee di testo dialogico accuratamente composte, organizzate e orchestrate con le altre: il testo drammatico, la sceneggiatura, il dialogo. A partire da Eliza, fino a Milo, con il termine personaggio artificiale si è inteso una rappresentazione fittizia di un essere vivente (umano, animale o altro) i cui dati fissi non sono delle linee di testo dialogico bensì primariamente delle linee di codice. Non possono definirsi personaggi artificiali i cartoon 3D in quanto sono rappresentati primariamente da linee di testo poi rese mediante in disegno con il computer. Questa era la direzione che emergeva nel gruppo OZ attivo fino al 2002 presso la School of Computer Science della Carnegie Mellon University. Le ricerche portate avanti in questo progetto hanno aperto la strada per i personaggi artificiali come ora li conosciamo, ma soprattutto hanno funzionato da 'calderone' per miscelare concetti provenienti sia dal mondo dell'animazione sia dalla tecnica di scrittura drammatica.³⁶ I requisiti per la credibilità, ad esempio, personalità, emozioni, motivazioni interne, cambiamento, relazioni sociali, illusion of life, sono – in modo puntuale – la somma dei principi base di un manuale di scrittura³⁷ e di uno di animazione.³⁸

Dunque se consideriamo i metodi e le tecniche di produzione di agenti artificiali dal punto di vista del personaggio, la questione riguarda l'ambito della drammaturgia procedurale, cioè una specifica branca del virtual storytelling che si concentra principalmente sull'interazione con agenti in tempo reale ed ha una diretta relazione con l'ambito dei videogiochi fantasy o d'avventura. Qui le ricerche vanno dalla definizione di un drama manager capace di gestire automaticamente una partitura predefinita in cui l'utente ha un ruolo drammatico, alla gestione della tensione nella narrazione drammatica interattiva, fino all'immersione dell'utente in realtà virtuali che rappresentano domini narrativi tradizionali.³⁹

³⁵ J. Weizenbaum, *ELIZA a computer program for the study of natural language communication between man and machine*, cit.

³⁶ M. Mateas, *An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents*, giugno 1997, tratto il giorno 08 aprile 2010 da Oz Project Home Page:

<http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>.

³⁷ Cfr. L. Egri, *The Art of Dramatic Writing*, New York, Simon & Schuster, 1960, (1946).

³⁸ Cfr. O. Johnston, F. Thomas, *The illusion of life: Disney animation*, New York, Hyperion, 1995.

³⁹ Cfr. M. Mateas, A. Stern, *Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship*, cit.; N. Szilas, M. Axelrad, *To Be or Not to Be: Towards Stateless Interactive Drama*, in *Interactive Storytelling*, a cura di I. Iurgel, N. Zagalo, P. Petta, Berlin, Heidelberg, Springer, 2009, volume 5915, pp. 280-291; M. Cavazza et al., *Madame Bovary on the holodeck: immersive interactive storytelling*, in *Proceedings of the 15th International Conference on Multimedia 2007*, a cura di R. Lienhart, et. al., ACM, 2007, pp. 651-660.

Animazione e Performance Capture

Secondo un articolo apparso sul «The Guardian» un trentenne contemporaneo, nell'arco della sua vita, ha consumato in media circa 35.000 ore di narrativa audiovisiva nelle quali sono comprese pellicole cinematografiche, cartoni animati e videogiochi.⁴⁰ Nell'ambito della narrativa audiovisiva, la distinzione tra girato dal vivo e animazione è sempre più sfumata. Se prima eravamo abituati a considerare *Rambo* un film in cui attori reali venivano ripresi in uno spazio reale (pur con l'utilizzo di effetti speciali, finzioni, ecc.) e *Bianca e Bernie* un cartone animato disegnato, con una linea di demarcazione molto chiara (di genere, di pubblico, ma anche di negoziazione con l'ambiente narrativo), dopo gli anni Novanta, ciò non è più così chiaro. Non solo perché il cinema di animazione 3D ha sviluppato al suo interno una differenziazione di generi e di pubblico, ma anche perché ha cominciato a invadere il cinema con attori in carne ed ossa. Per buona parte del secondo *Terminator*, ma anche della saga di *Harry Potter*, o di *Spiderman*, seguiamo la performance di un'animazione 3D senza veramente cogliere la soluzione di continuità con l'attore in reale.

È il caso dell'ultima opera di James Cameron, *Avatar*, che pur essendo un film le cui immagini che vediamo scorrere sullo schermo sono per la totalità generate dal computer o per lo meno con pesanti interventi in computer graphic, la performance fisica degli attori resta centrale e ripresa in tempo reale.⁴¹



2. Avatar. Regia di James Cameron (2009).

Qui la tecnica della performance capture, già utilizzata da Robert Zemeckis in *Polar Express*⁴² e *Beowulf*,⁴³ viene perfezionata non solo nella resa grafica finale, ma anche nella tecnica di produzione che utilizza delle camere speciali che permettono al regista di visualizzare in tempo reale l'azione svolta dagli attori nell'ambiente digitale.⁴⁴ L'obiettivo finale è proprio quello di indurci a credere alla realtà di ciò che stiamo vedendo, o meglio ad assottigliare il

⁴⁰ P. Schrader, *Have videogames and reality TV given us 'narrative exhaustion'*, in «The Guardian», 19 giugno 2009, p. 5.

⁴¹ J. Cameron, (Regia), *Avatar* [Film], USA, 2009.

⁴² R. Zemeckis, (Regia), *Polar Express* [Film], 2004.

⁴³ R. Zemeckis, (Regia), *Beowulf* [Film], 2007.

⁴⁴ Cfr. R. Rickitt, *Special Effects: The History and Technique*, London, Aurum, 2007.

confine tra ciò che consideriamo la riproduzione di un'azione reale e la creazione digitale, come accadeva con il personaggio di Gollum ne *Il signore degli anelli - Le due torri*, formando uno statuto che è medio tra animazione e realtà filmata.⁴⁵

In uno dei vari making of del film *Avatar*, girato dalla Mob Scene, abbiamo estratto le seguenti dichiarazioni di James Cameron:

Ciò che il pubblico deve tenere in mente è che questo non è un film d'animazione. Questi attori non stanno semplicemente di fronte a un leggio a leggere la parte, e poi un animatore per i successivi due anni lavora a creare l'intera fisicità della loro performance [...].⁴⁶

E ancora:

ci sono vere emozioni umane catturate e rappresentate mediante un personaggio non umano.⁴⁷



3. *Avatar*. Regia di James Cameron (2009).

Insomma l'ombra sullo schermo è ontologicamente diversa dal corpo reale, e di conseguenza la recitazione cinematografica ha sviluppato tecniche sempre più specifiche e raffinate per la rappresentazione dei personaggi. Così come l'attore cinematografico ha imparato a calibrare la propria recitazione a seconda dei campi di ripresa, del montaggio, così ha anche imparato a recitare in ambienti con fondali neutri sui quali poi veniva applicato uno sfondo. Nei casi estremi ai quali abbiamo fatto riferimento, l'intera performance avveniva in un grande studio neutro, indossando tute nere e marcatori sul viso,

Gli fa eco il protagonista Sam Worthington che ritiene di aver pienamente infuso la propria personalità, e la propria vita interiore, al gigante blu che lo rappresentava sullo schermo.⁴⁸

È sempre molto difficile risalire alla reale performance di un attore da quello che vediamo poi sullo schermo. Il montaggio innanzitutto, dal momento in cui è diventato uno strumento narrativo, altera in modo significativo

⁴⁵ P. Jackson, (Regia), *Il signore degli anelli - Le due torri* [Film], 2002.

⁴⁶ Mob Scene, *Avatar Promo Pieces*, (M. Scene, Produttore), 2007, tratto da Mob Scene Creative: <http://www.mobscene.com/avatar>.

⁴⁷ Ivi.

⁴⁸ Sam Worthington dice: «Anche se il mio personaggio è grande, alto e blu, ha la mia personalità, la mia anima. È alquanto spettacolare che un'immagine in CG lo possa fare. E questo mi ha veramente sorpreso», ivi.

manipolando oggetti che possono solo lontanamente ricordare ciò che apparirà sullo schermo. Ma soprattutto, spesso, l'attore recita in uno spazio vuoto privo dei riferimenti fisici sui quali 'appoggiare' la propria recitazione; o addirittura privo del personaggio con il quale sta interagendo. Insomma, rispetto alle tecniche tradizionali sulle quali pure la recitazione statunitense è cresciuta, il quadro di riferimento è molto cambiato. Eppure Sigourney Weaver afferma che, in fin dei conti, pur se il senso comune può supporre che, in questi casi, il compito dell'attore sia più difficile, «noi siamo sempre dei make believe e quindi fare finta che nulla possa diventare tutto è la nostra seconda natura».⁴⁹

Dunque esistono due ordini di problemi: il rapporto che il pubblico stabilisce con il personaggio; i compiti dell'attore che a quel personaggio fornisce carattere e personalità. Nel primo caso la questione rientra nel discorso sulla cosiddetta credibilità del personaggio o, per utilizzare un termine della Disney, la *illusion of life*. Il secondo riguarda le tecniche che l'attore utilizza all'interno di performance nelle quali controlla elementi ulteriori o esterni al proprio corpo per la costruzione del personaggio. Questa divisione ci permette di fare ordine nel nostro discorso, e soprattutto di chiarire che la questione intorno all'attore virtuale (cioè quel misto di considerazioni sociologiche, antropologiche, estetiche, di cui discutevamo a proposito della vita artificiale) può guadagnare chiarezza se ricondotta nell'alveo classico degli studi teatrologici e in particolare se la consideriamo nella polarità attore - personaggio.

L'animazione come recitazione

La recitazione nell'animazione 3D sembra essere cambiata negli anni. Non siamo in grado di sostenere che gli animatori si siano ispirati a tecniche di recitazione specifiche, ma certo risulta che da *Toy Story* fino a *Kung Fu Panda*, i personaggi animati modulano le azioni e le espressioni in modo più complesso.⁵⁰



4. *Toy Story*. Regia di John Lasseter (1995).

In particolare sono sempre più occupati a manipolare oggetti mentre dicono le proprie battute, e hanno una maggiore mobilità dell'animazione del viso, più espressioni in successione.⁵¹

⁴⁹ Ivi.

⁵⁰ J. Lasseter, (Regia), *Toy Story* [Film], USA, 1995; M. Osborne, J. Stevenson, (Regia), *Kung Fu Panda* [Film], USA, 2008.

⁵¹ Le considerazioni sull'evoluzione della recitazione nel cinema di animazione 3D sono frutto di una preliminare indagine svolta per la dissertazione finale nel corso di Laurea in DAMS di Torino da Marco Capra, della quale sono stato relatore. L'indagine ha preso in considerazione una serie di pellicole di grande successo e le ha sottoposte a un'analisi

Resta complesso però analizzare la recitazione dei personaggi animati in quanto mancano le categorie specifiche per farlo.



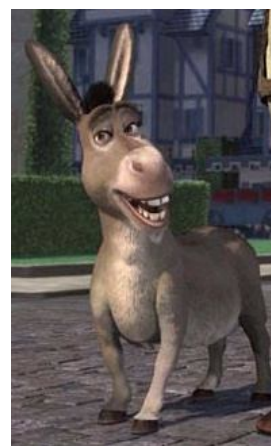
5. Kung Fu Panda. Regia di Mark Osborne, John Stevenson (2008).

La relazione tra attore e personaggio, sulla quale si fondano le teorie della recitazione (almeno quelle di matrice rappresentativa), viene a mancare nel caso dell'animazione che inevitabilmente affonda il proprio statuto rappresentativo nell'arte figurativa e, più di recente, nelle specifiche tecniche del fumetto.

Dunque nel caso dell'animazione manca la dialettica attore-personaggio e le tecniche utilizzate derivano più dall'iconografia delle passioni⁵² che dalle tecniche oratorie e recitative.⁵³

Del resto, nel mondo dell'animazione, è diffusa l'idea che nell'animazione il disegnatore sia 'un attore con la matita', qualcuno che fornisce una performance interpretativa ma non è limitato dal proprio corpo ma solo dalla sua abilità nel disegnare.⁵⁴ L'esperienza dell'animazione 3D ha sempre più sottolineato la presenza dell'attore che dà la voce al personaggio. Gli esempi sono molti, da *Antz* dove furono chiamati attori famosi (da Woody Allen a Sylvester Stallone) per dare le voci alle diverse formiche, fino a *The Shark Tale* in cui i personaggi sono stati concepiti e disegnati per ricordare gli attori che li doppiavano.⁵⁵

Gli attori reali sono gli interpreti di personaggi di fantasia ai quali prestano non solo la voce ma anche la propria figura pubblica. Jimmy MacDonald e Wayne Allwine, le due voci di Mickey Mouse dopo lo stesso Disney, erano principalmente doppiatori e sparivano dietro il personaggio animato: come pubblico noi osserviamo Mickey Mouse che ha una sua voce.



6. Shrek. Regia di Andrew Adamson e Vicky Jenson (2001).

utilizzando alcune categorie derivare dal saggio di Claudio Vicentini, *L'arte di guardare gli attori. Manuale pratico per lo spettatore di teatro, cinema e televisione*, Venezia, Marsilio, 2007.

⁵² C. Le Brun, *Le figure delle passioni: Conferenze sull'espressione e sulla fisionomia*, trad. it. di M. Giuffredi, Milano, Cortina, 1992.

⁵³ C. Vicentini, *Da Platone a Plutarco. L'emozionalismo nella teoria della recitazione del mondo antico*, <http://www.drammaturgia.it/saggi/saggio.php?id=2049/>, 23-26 marzo 2005.

⁵⁴ Cfr. O. Johnston, F. Thomas, *The illusion of life: Disney animation*, cit.

⁵⁵ E. Darnell, T. Johnson, (Regia), *Antz* [Film], USA, 1998; B. Bergeron, V. Jenson, R. Letterman, (Regia), *Shark Tale* [Film], USA, 2004.

In *Shrek* il famoso Ciuchino è un'ulteriore trasformazione del tipo comico creato da Eddie Murphy nelle varie commedie che ha girato. Insomma possiamo dire che nell'animazione 3D il personaggio tende ad essere una sorta di avatar dell'attore reale, mentre nell'animazione classica l'attore presta solo la propria voce.⁵⁶ Da questo punto possiamo iniziare un discorso più rilevante per quanto riguarda l'attore.

Nel 1996 Ed Hooks, attore e insegnante di recitazione, fu chiamato dalla Pacific Data Image di Palo Alto (California) per insegnare recitazione agli animatori che lavoravano su *Antz*. Da allora ha tenuto molti altri corsi di recitazione simili.⁵⁷ Hooks ritiene che gli animatori debbano comprendere le tecniche di recitazione ma che non debbano imparare a stimolare la propria emotività al momento, in tempo reale. Infatti, al contrario degli attori di teatro, ma anche di quelli al cinema e in TV, l'animatore deve sviluppare una modalità di immaginare e sentire le emozioni del suo personaggio ma non per questo deve riviverle e rappresentarle in qualche forma utilizzando il suo corpo. Per Hooks ciò deriva dal fatto che il lavoro degli animatori non è fondato sull'abilità di emozionarsi al tempo presente in quanto gli animatori non hanno un momento presente, bensì lavorano sui 24 frame al secondo. Ciononostante le sue lezioni si fondano sulla relazione tra pensiero, emozioni e azioni fisiche. Gli argomenti utilizzati da Hooks spaziano dal discorso sui generi (drammatico, comico, ecc.), la struttura dei personaggi, eroi o malvagi, fino a una più dettagliata descrizione delle espressioni del viso umano.⁵⁸ Ma soprattutto si concentra sulle motivazioni del personaggio.⁵⁹ Hooks, infatti, ritiene che un animatore commetterebbe un errore se rendesse azioni che non hanno una reale motivazione. Teniamo presente che lo sviluppo del cinema di animazione 3D avviene in un contesto in cui il personaggio disegnato deve essere sempre più credibile, tanto da attivare meccanismi di partecipazione emotiva simili a quelli attivati dai personaggi interpretati da attori in carne ed ossa. In questo orizzonte l'animazione non è solo l'illustrazione di una parola detta; gli animatori devono avere un chiaro quadro dei pensieri del personaggio che si accingono a raccontare, in quanto solo se il personaggio ha un pensiero, può avere delle emozioni, che a loro volta sono le sole che garantiscono un'azione fisica credibile e consistente.⁶⁰

⁵⁶ A. Adamson, V. Jenson, (Regia), *Shrek* [Film], USA, 2001.

⁵⁷ Per l'attività di Ed Hooks sul versante dell'animazione cfr il sito: www.actingforanimators.com.

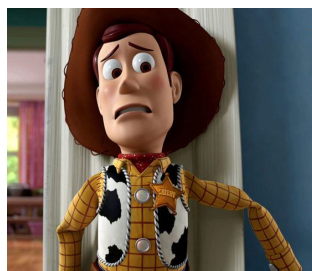
⁵⁸ Cfr. E. Hooks, *Acting for animators: A complete guide to performance animation*, Portsmouth, NH, Heinemann, 2003.

⁵⁹ Cfr. E. Hooks, *Acting in animation: A look at 12 films*, Portsmouth, NH, Heinemann, 2005.

⁶⁰ Le affermazioni di Ed Hooks sono tratte da un'intervista del 10 febbraio 2010 per presentare un suo seminario alla White Conference in Montreal 2010, e disponibili on line agli indirizzi:

www.cgcon.net/public/news/index.php e www.youtube.com/watch?v=DiZp9zN02qE.

Bolter e Grusin ricordano che nei film di animazione l'obiettivo è di far sparire il computer, come lo era negli affreschi trompe l'oeil: in *Toy Story*



7. Toy Story. Regia di John Lasseter (1995).

bisognava «fare in modo che la scena, i giocattoli e i personaggi umani sembrassero per quanto possibile come i film dal vero».⁶¹

Riassumendo, l'animatore deve aver confidenza con i generi drammatici e i tipi di personaggio, deve essere in grado di immaginare nel profondo il suo protagonista ma non deve occuparsi della performance in tempo reale delle emozioni. Deve conoscere le emozioni ma non deve saperle replicare su se stesso. In sostanza si tratta proprio delle abilità dello scrittore, del drammaturgo, più che dell'attore. Il risultato dell'opera dell'animatore, quella sequenza di immagini a 24 frame al secondo, non riguarda la tecnica recitativa dell'animatore quanto la sua tecnica drammatica: si tratta, in ultima analisi, di un testo. Il modello proposto da Hooks quindi si concentra solo sui dati esterni, esteriori, fisici, della recitazione, insomma sui dati meramente descrittivi. Anche da un punto di vista più attento alla resa del personaggio piuttosto che all'orchestrazione della storia, il lavoro dell'animatore è come quello di uno scrittore o di un dialoghista, con un particolare talento nella descrizione grafica delle emozioni e delle espressioni gestuali. Del resto è vero che un buon attore condivide alcune abilità con un buon autore. Nell'individuare la linea d'azione principale da seguire (così come ad esempio indica Stanislavskij) l'attore in sostanza elabora la drammaturgia del proprio personaggio, mantenendo i conflitti, le opposizioni, l'arco drammatico.⁶² Ma tutto ciò è accessorio rispetto al momento delle performance il cui l'attore deve utilizzare un bagaglio tecnico, questa volta specifico, per rendere efficacemente il proprio ruolo.⁶³ Del resto l'analisi che Hooks conduce su una serie di film di animazione rivela chiaramente che la griglia di riferimento è molto simile a quella utilizzata per l'analisi di un testo drammatico (conflitti, articolazione del plot, climax drammatico).⁶⁴

Come abbiamo visto la faccenda è diversa con la performance capture, dove l'attore manovra un personaggio disegnato. Qui la performance dell'attore è rilevante seppur restino dubbi sulla diretta relazione con ciò

⁶¹ J. D. Bolter, R. A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, cit., p. 48.

⁶² K. S. Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore*, a cura di G. Guerrieri, Bari, Laterza, 1982, p. 335.

⁶³ Cfr. E. Hooks, *Acting for animators*, cit.

⁶⁴ Cfr. E. Hooks, *Acting in animation: A look at 12 films*, cit.

che poi osserviamo sullo schermo. Le posizioni sono diverse e, a proposito della mancata nomination come migliori attori dei protagonisti di *Avatar*, la discussione si è fatta più accesa. Infatti, i film realizzati in motion capture non sono più riconosciuti dall'AMPAS (l'organizzazione che gestisce gli Academy Awards del cinema USA) come film di animazione, e non possono concorrere in quella sezione, dovendo così confrontarsi con le pellicole in live shooting.⁶⁵ Se concorrere come miglior film, o migliori effetti speciali non appare problematico, le nomination come miglior attore sembrano penalizzare coloro che hanno lavorato con la performance capture. Sebbene Cameron si sia speso molto in questo senso, molti, infatti, restano i dubbi sollevati riguardo alla recitazione in questo genere di opere. Da un lato emergono forti le differenze con l'animazione classica, quando era realizzata con il rotoscope. In quel caso la performance di un attore reale era trasformata in un disegno animato grazie all'opera di un artista che disegnava usando come riferimento la figura filmata. Nella performance capture la quantità di dati che può essere registrata è talmente elevata da non poter essere gestita per mano dell'animatore e viene direttamente mappata sul personaggio 3D. Nel rotoscope, l'animatore trasformava i singoli fotogrammi in disegni, nelle tecniche di capture è l'attore che muove il personaggio già realizzato. D'altro canto gli attori delle opere in performance capture non possono essere nominati come migliori attori, in competizione con quelli ripresi dal vivo, in quanto nella post produzione c'è sempre un intervento degli animatori.

Ma ciò non è anche vero per i film in cui ci sono molti effetti speciali? Come possiamo valutare la performance di un attore o di un'attrice se una consistente parte della sua performance è frutto di un rimaneggiamento digitale? James Lipton, nel suo programma 'Inside the Actor's Studio' della Bravo TV (USA), ha espresso forti dubbi sulla possibilità di equiparare la performance capture alla recitazione. Da un punto di vista spiccatamente emozionalista, lo scrittore americano considera la recitazione non la mera attività mimica del volto e del corpo ma l'espressione di emozioni interiori. Su questa base è chiaro che pur sviluppando una tecnica sofisticata tale da catturare 'l'inarcarsi di un sopracciglio' o 'il tremolio di un labbro', non possiamo essere sicuri di 'catturare le emozioni'. Dall'altro lato c'è chi, come Richard Brown, non avverte alcuna distinzione tra le due attività recitative e spinge ad espandere la nostra nozione di recitazione.⁶⁶ Ma è sintomatico che la questione esista. Entrambe le posizioni che abbiamo

⁶⁵ AMPAS, *Rules for the 83rd Annual Academy Awards*, 2010, tratto il 9 agosto 2010 da 'The Academy of Motion Picture Arts and Sciences':

<http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule07.html>.

⁶⁶ J. Chi, *James Cameron and The Giant Hype : Motion Capture Misrepresented ?*, 8 marzo 2010, tratto il giorno 11 novembre 2010 da SciFi Mafia/News:

<http://scifimafia.com/2010/03/james-cameron-and-the-giant-hype-motion-capture-misrepresented>.

preso ad esempio devono affrontare il problema della recitazione nel nuovo contesto digitale: la prima con un atteggiamento più tassonomico che individua una caratteristica specifica, la seconda con un metodo meno normativo che ingloba tutto ciò che è prodotto dall'attore. La questione si mostra nella sua indefinitezza se ad esempio notiamo che John Hurt ottenne la nomination all'Oscar come migliore Attore Protagonista per la sua interpretazione in *The Elephant Man* dove recita con il viso (e il corpo) completamente trasformato dalla protesi scenica. Appare evidente un certo vuoto teorico rispetto la manipolazione digitale della performance attoriale. Valutare un attore che ha fornito voce, movimenti, gesti ed espressioni facciali a un personaggio 3D appare certo singolare adesso, ma a ben vedere il passaggio dall'immagine ripresa dal vivo dell'attore a quella di un rendering ad alta definizione, potrebbe non essere molto differente dal passaggio dal corpo reale dell'attore in scena alla sua immagine proiettata mediante il fascio di luce su uno schermo.⁶⁷ Nell'orizzonte che stiamo tratteggiando, quindi, oltre alla completa automazione dei processi di rappresentazione del personaggio mediante algoritmi sviluppati nell'intelligenza artificiale, resta aperta la questione dell'attore virtuale inteso come attore mediato. Sappiamo, ad esempio, che la selezione e il montaggio delle immagini nel cinema e nella televisione ha fatto emergere caratteristiche specifiche e modifiche nello statuto della recitazione.⁶⁸ Dagli

⁶⁷ La questione della recitazione e delle tecniche dell'attore per la performance capture comincia ad avere un suo spazio nel mercato statunitense. A titolo di esempio proponiamo la dichiarazione di Gordon Hunt, regista statunitense, che da alcuni anni ha istituito un workshop per attori che lavorano nel motion capture. «The current talent pool for motion capture acting is very limited and we hope to change that significantly. We want to see new and exciting talent walk through our doors. We hope you decide to join our intensive workshop and walk out with a richer understanding of Motion Capture acting that will give you the necessary tools needed for both the audition process and the techniques required for performance in a Motion Capture Volume» (<http://actingformotioncapture.com/>). Dal punto di vista dell'attore sono interessanti alcune dichiarazioni di Andy Serkis (Gollum de *Il signore degli anelli*, e King Kong nell'omonimo film) sulla sua esperienza: «It's made me more still. My natural bent is to have an overabundance of energy, and motion-capture essentializes your every breath, your every move. Seeing yourself through that mask, you realize how far you can pull back and make the performance even more powerful. [...] The environment you're working in for performance-capture is very clinical. There's no stimulation from sets or costumes; you're working in a black box with lots of lights around you. I want to be able to shoot a scene in costume instead of a Lycra suit. We need motion-capture studios that let directors use lighting, back projection and other forms of stimulation to help the actors feel immersed in the world of the film». S. Silberman, *Q&A: King of Mo-Cap Andy Serkis on Digital Acting and Gollum's Oscar Diss.*, 14 settembre 2007, tratto il giorno 11 novembre 2010 da «Wired»:

http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-10/pl_serkis#ixzz0wCMuwQRm.

⁶⁸ Cfr. C. Vicentini, *Le avventure del sistema negli Stati Uniti*, in M. Gordon, *Il sistema di Stanislavskij*, Venezia, Marsilio, 1992, pp. 149-182; T. Barr, E. S. Kline, *Acting for the Camera*, New York, HarperPerennial, 1997.

esempi forniti, appare evidente che la manipolazione digitale delle azioni dell'attore e del performer non può non aver prodotto ulteriori effetti sull'attività recitativa.

Il performer e il video interattivo (l'attore dislocato)

Nella nostra analisi resta da prendere in considerazione anche l'attore reale in scena, dal vivo con il suo corpo e la sua voce, direttamente visibile dal pubblico. La citata manipolazione digitale in tempo reale delle azioni investe anche l'attività teatrale oltre che audiovisiva, ma non è sul versante di una dicotomia tra immagine reale e immagine riprodotta che possiamo sviluppare il nostro discorso. Certo, il cinema è stato il linguaggio del ventesimo secolo e ha definito la nostra esperienza del mondo.⁶⁹ Però, in coincidenza con l'avvento dell'immagine elettronica e poi digitale, l'estetica della visione si frammenta e si contamina, tanto da non poter essere contenuta nell'esperienza del cinema. Nell'attuale e complessa riconfigurazione del sistema dei media forse sarà proprio la rimediazione il linguaggio del ventunesimo secolo.⁷⁰ La coesistenza di media differenti presenta una sorta di 'multimedialismo', forse una modalità più che uno stile o un genere, privo di un manifesto specifico.⁷¹ Utilizziamo questo termine perché ha il pregio di mettere a fuoco la caratteristica moltiplicazione della stessa nozione di immagine. In un orizzonte estetico aggiornato sui temi della cultura digitale, l'immagine è un concetto complesso le cui forme di espressione sono trasversali tra mimesi, rappresentazione e simulazione.⁷² Dunque, se il cinema e poi la televisione e il digitale hanno creato un quadro molto articolato dell'esperienza dell'immagine (riprodotta), ciò non è privo di conseguenze per la nostra esperienza del reale e – lo ribadiamo – non è possibile risolvere la relazione in termini di contrapposizione. Anzi, proprio la distribuzione del discorso, seguendo il criterio del reale, appare più complicata della semplice antinomia tra ciò che accade dal vivo davanti ai nostri occhi e ciò che è riprodotto da un media. Anche l'attore reale in scena può essere sottoposto allo stesso processo di rimediazione. Il corpo e la voce del performer, o in altri termini la sua presenza, il suo esserci, sono gli attributi della qualità che definiremo 'dal vivo', che però, ad esempio con l'influenza dell'esperienza televisiva, perde la sua stabilità. In *Liveness*, Philip Auslander sostiene che nel mondo contemporaneo l'ontologia della presenza dal vivo e quella della presenza mediata sono necessariamente interconnesse e non è possibile che quella della performance dal vivo resti

⁶⁹ Cfr. F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

⁷⁰ J. D. Bolter, R. A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, cit.

⁷¹ Il termine 'multimedialismo' è stato portato alla mia attenzione da un tesista, Andrea Vertone, che lo inserisce nel più ampio dibattito sulla *rimediazione*, quale declinazione estetica in una sorta di iper-uso dei media.

⁷² Cfr. R. Diodato, *L'estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005, pp. 65-97.

incontaminata o che agisca in un contesto di economia culturale separato da quello dei mass media.⁷³ Auslander interpreta la qualità 'dal vivo' non come una qualità assoluta, bensì come il risultato di una condizione socio economica, parte di un'economia culturale intesa come la gestione di valori che si autodefiniscono in un mercato di scambi e relazioni. Ciò che è vero e reale, non lo è per se stesso, ma anche – se non soltanto – attraverso l'esperienza dello spettatore, cosicché la nozione finisce per essere ridisegnata nella stessa prospettiva aperta da Walter Benjamin:

rendere le cose, spazialmente e umanamente, più vicine è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione.⁷⁴

Nel consumo di massa, il bisogno di realtà si trasforma in quello di prossimità, e dunque in questa prospettiva bisogna inserire la relazione tra performance mediata e immediata.⁷⁵ La qualità 'dal vivo' non riguarda l'agente bensì chi di esso fa esperienza, riguarda dunque la percezione e non l'ontologia dell'essere. L'esempio è chiaro:

quando andiamo a un concerto dove si usano schermi giganti, per esempio, cosa guardiamo? Ci concentriamo sui corpi dal vivo o i nostri occhi sono rapiti dallo schermo?⁷⁶

Non si tratta di un 'inganno' né di una 'trasmissione' bensì della testimonianza che la nostra nozione di reale è aggiornata all'insegna di una maggiore articolazione nell'apprezzamento dei media. Tanto articolata che sono possibili casi come quello dei Gorillaz, in cui il pubblico del concerto applaude la performance 'dal vivo' di proiezioni olografiche di animazioni 3D.⁷⁷

Dal punto di vista dell'attore questo aggiornamento della nozione di reale, 'dal vivo', non è influente. Abbiamo visto che Sigourney Weaver non riteneva così estraneo ai suoi compiti tradizionali d'attrice il lavoro svolto in *Avatar*. Sul versante dell'opposizione tra teatro e cinema, William Defoe non ritiene che il proprio lavoro si configuri in modi radicalmente differenti, così come nel caso dei comici addirittura la performance televisiva diventa originale rispetto a quella teatrale: «in questi casi, il tradizionale privilegio dell'originale, performance dal vivo sulle sue elaborazione e adattamenti è minata e rivolta».⁷⁸ Sempre muovendoci

⁷³ P. Auslander, *Liveness*, London, New York, Routledge, 1999, p.40.

⁷⁴ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, a cura di P. Pullega, Torino, Einaudi, 2000, p. 25.

⁷⁵ P. Auslander, *Liveness*, cit. p. 35.

⁷⁶ Ivi, p. 38.

⁷⁷ Varie versioni delle loro performance sono disponibili on line su youtube.com.

⁷⁸ P. Auslander, *Liveness*, cit. pp. 29 e 31.

sull'asse della prossimità che abbiamo citato a proposito di Benjamin, il discorso sull'attore virtuale può essere sottratto all'antinomia presenza - assenza. La nozione di virtuale legata al corpo, così come la descrive Levy, torna a nostro aiuto.

Il corpo, dunque, esce da sé, acquisisce nuove velocità, conquista nuovi spazi, si riversa all'esterno e capovolge l'esteriorità tecnica o l'alterità biologica in soggettività concreta. Virtualizzandosi il corpo si moltiplica. Noi creiamo degli organismi virtuali che arricchiscono il nostro universo sensibile senza causarci dolore. Si tratta forse di disincarnazione? L'esempio del corpo sottolinea come la virtualizzazione non possa essere ridotta a un mero processo di sparizione o di smaterializzazione. A rischio di sembrare monotoni, ripetiamo che essa è da intendersi essenzialmente come cambiamento di identità, passaggio da una soluzione specifica a una problematica generale o come trasformazione di un'attività particolare e circoscritta in funzionamento delocalizzato, desincronizzato, collettivizzato.⁷⁹

Da queste affermazioni traiamo tre definizioni specifiche per il nostro discorso. Il virtuale non è opposto al reale ma è una modalità dell'essere che si sottrae al qui ed ora ('essere' non vuol dire necessariamente 'esserci'); la presenza virtuale può essere descritta come delocalizzazione; il corpo virtuale è un'entità problematizzata che non intende essere centrale e unitario.

Già a partire dagli anni Sessanta, e specialmente con il traghettamento dell'arte figurativa verso i cosiddetti time based media, la relazione tra corpo dal vivo e corpo mediato diventa centrale nella sperimentazione artistica.

Il discorso del corpo è combinato con il discorso del medium elettronico. La giustapposizione dei due sistemi d'informazione permette al pubblico di confrontare e valutare criticamente le due simultanee presentazioni di un corpo organico e la sua immagine artificiale.⁸⁰

Fin lì però la questione riguarda la creazione di senso mediante la contrapposizione. Dunque le due entità (corpo reale e corpo mediato) hanno statuti differenti (spesso gerarchicamente organizzati) e la ricerca espressiva si svolge all'interno di questa dialettica.

Solo quando ci trasferiamo nel mondo dell'arte elettronica che include i video giochi e i teatri che utilizzano la realtà virtuale, possiamo parlare di performance vere e proprie e di una nuova estensione del concetto di performatività.⁸¹

⁷⁹ P. Lévy, *Il virtuale*, Milano, R. Cortina, 1997, p. 23.

⁸⁰ G. Berghaus, *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2005, p. 184.

⁸¹ Ivi, p. 189.

Questa estensione del concetto di performatività muove inizialmente, a partire dagli anni Novanta, dalla danza, che ha un indubbio primato nel campo.⁸²

Il flusso interconnesso di informazioni tra diversi sistemi cibernetici – uno dei quali è il danzatore – era controllato da programmi di norma creati in modo specifico per quello scopo. Questo permetteva al performer di provocare risposte da altri sistemi scenici ai quali egli stesso doveva poi reagire.⁸³

In generale possiamo sostenere che il corpo del danzatore contemporaneo, spogliato della volontà narrativa, e concentrato nell'atto espressivo e dimostrativo delle sue qualità volumetriche e cinetiche, si presta ad essere rimediato dall'immagine digitale, spesso grazie a sistemi di cattura del movimento e delle azioni.⁸⁴ Oppure, da un punto di vista storico si può dire che «la danza si muove attraverso i media e muove i media di rappresentazione».⁸⁵

L'elemento di discriminare nel discorso sulle contaminazioni tra video, elettronico o digitale, e scena teatrale, riguarda proprio la percezione del performer, quando le forme di espressione (il corpo e le sue possibili rimediazioni) sono fortemente interconnesse, e il corpo dell'attore in scena diventa una sorta di entità aumentata, la cui performance è catturata in tempo reale ed utilizzata per creare altre performance, (video, sonore, luminose). In altre parole quando si rompe la dialettica antinomica corpo-immagine. Torniamo quindi ad Auslander che cita l'esempio di *Poles* di Pps Danse di Montreal (1996).

Lo spettacolo combina due danzatori dal vivo con delle proiezioni olografiche degli stessi schierate uno sfondo mutevole di proiezioni digitali. I momenti migliori di *Poles* sono quelli nei quali è difficile distinguere i danzatori dal vivo dalle loro controparti olografiche. In una sequenza, quattro figure si rincorrono all'interno di una proiezione simile a una grotta artificiale; i danzatori tridimensionali sembrano in grado di entrare nello spazio proiettato bidimensionale, tanto quanto gli ologrammi fantasmatici. In un altro momento, gli ologrammi sono proiettati sui danzatori così da produrre l'effetto di de-materializzazione dei corpi. La questione a mio avviso sollevata da questo tipo di performance è: un lavoro come *Poles* lo guardiamo come la giustapposizione del live e del digitale, una traslazione tra reami? Io credo che la risposta sia no, e che noi percepiamo questi lavori come una fusione, non una con-fusione, di reami, una fusione che vediamo avvenire all'interno di un

⁸² Cfr. A. Menicacci, E. Quinz, *La Scena Digitale: Nuovi Media per La Danza*, Venezia, Marsilio, 2001.

⁸³ G. Berghaus, *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*, cit., p. 230.

⁸⁴ Cfr. V. Anker, *Digital Dance: the Effects of Interaction between New Technologies and Dance Performance*, Saarbrücken, Germany, VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

⁸⁵ J. H. Birringer, *Media & Performance: Along the Border*, Baltimore, London, Johns Hopkins University Press, 1998, p. 29.

ambiente digitale che incorpora gli elementi dal vivo come parte dei suoi materiali grezzi.⁸⁶

I compiti del performer, in questa configurazione di segni e relazioni in scena, appaiono messi in discussione rispetto alla tradizionale rappresentazione della presenza. Lo stesso Auslander riflette sul logocentrismo che, a suo avviso, sottende a tutti i discorsi sulla presenza nelle maggiori teorie della recitazione del Novecento.⁸⁷ La presenza del performer è data dalla sintesi con l'ambiente, una sintesi che nasce dalla sua capacità di creare senso da un'azione che non è realmente presente ma che esiste solo in quanto differenza.⁸⁸

L'esempio citato riguarda la danza che, come abbiamo detto, ha un indiscusso primato nella ricerca sulla presenza del performer in un ambiente 'aumentato' da procedure informatiche e da media interattivi. La questione però diventa più complessa quando dal performer ci muoviamo verso l'attore. Sulla distanza tra performer e attore si gioca buona parte della pratica (e della teoria) sull'attore degli ultimi sessant'anni. Si tratta solo apparentemente di un'antinomia, che può più efficacemente essere descritta, come propone Kirby, nei termini di polarità.

Recitare significa fingere, simulare, rappresentare, impersonare. Come dimostrano gli "happening" non ogni attività performativa è recitazione. [...] Nella maggior parte dei casi, recitare e non recitare sono facilmente individuabili e riconoscibili. In un'azione scenica noi sappiamo di solito quando una persona sta recitando e quando no. Ma c'è una gradualità continua di comportamenti e le differenze tra recitare e non recitare possono essere davvero minime.⁸⁹

Abbiamo definito un quadro in cui la nostra fruizione dell'attore e del personaggio non solo aumenta ma diventa molteplice e articolata. La presenza dell'attore, in quanto strumento di rappresentazione nelle arti cinetiche, ha sempre vissuto sulla stratificazione tra livelli di realtà e finzione. La figura del divo era costruita nel costante dialogo (bidirezionale) tra la figura pubblica dell'attore e i personaggi che rappresentava nel corso della carriera; oppure l'attore può stabilire un rapporto collaborativo con il pubblico, secondo la linea dettata da Brecht, o agire all'interno di un progetto assolutamente rappresentativo e mimetico.⁹⁰ L'interconnessione dei media s'inserisce in questa stratificazione spesso

⁸⁶ P. Auslander, *Liveness*, cit., p. 38.

⁸⁷ P. Auslander, "Just be your self". *Logocentrism and difference in performance theory*, in *Acting (Re)Considered. A theoretical and Practical Guide*, a cura di P. B. Zarrilli, London, New York, Routledge, 2002, p. 58.

⁸⁸ Ivi, p. 53.

⁸⁹ M. Kirby, *Recitare e non recitare*, nel presente numero di «Acting Archives Review», p. 172.

⁹⁰ Cfr. B. O. States, *The Actor's Presence. Three phenomenal modes*, in *Acting (Re)Considered. A theoretical and Practical Guide*, cit.

confondendo i piani, in quanto modula la presenza dell'attore e del personaggio, facendo riaffiorare il modello di personaggio 'piatto', tipico dell'oralità popolare, nelle scritture di massa.⁹¹ Abbiamo visto che l'industria dell'animazione utilizza i tipi definiti nel corso della carriera degli attori-divi per trarne nuovi personaggi animati ai quali poi gli stessi attori daranno voce (la formica operaia impacciata per Woody Allen, lo squalo mafioso per Robert De Niro, l'asino sputasentenze per Eddie Murphy). Oppure, la costruzione di un'identità pubblica politicamente o socialmente impegnata di un attore influisce sulla percezione che abbiamo dei personaggi che rappresenta mimeticamente. Si tratta di una complessità alla quale contribuisce sostanzialmente la moltiplicazione dei media e dei linguaggi nell'odierno sistema cross-mediale.

Se sulla scena teatrale questa stratificazione appare meno profonda per la 'immediata' presenza dell'attore di fronte al pubblico, ma non è meno presente. Ad esempio, Auslander sostiene che il personaggio presentato da Spalding Gray nei suoi spettacoli dal vivo, può essere considerato come «un'entità televisiva», così come la diffusione in teatro di opere e personaggi derivati dal cinema e dalla televisione riguardano

gli approcci alla performance e alla caratterizzazione, e la mobilità e i significati di questi all'interno di un particolare contesto culturale. Ciò che osserviamo in molti casi non è tanto l'incursione di tecnologie e tecniche derivate dai media in un contesto di performance dal vivo, quanto l'assorbimento da parte di quest'ultima di un'epistemologia derivata dai media.⁹²

La costruzione del personaggio, nell'universo mediale, vive di contaminazione, creando forme ibride comprensibili solo nella prospettiva della stratificazione. In via teorica ciò è vero, per esempio, per Carmelo Bene, il cui Principe Danese deve essere osservato non solo nel dialogo tra Shakespeare e Lafourgue, ma anche nel dialogo con il personaggio 'CB' che l'artista ha costruito negli anni (spesso anche grazie a media come il cinema e la televisione). Negli ultimi spettacoli di Leo De Berardinis (da *Totò Principe di Danimarca* a *Scaramouche* a *I giganti della montagna*) i personaggi che ha interpretato (Ilse, sopra tutti) si aprono a molteplici interpretazioni se letti in relazione a ciò che l'artista ha rappresentato nella ricerca teatrale italiana. Non si tratta di autobiografismo quanto di un fenomeno di persistenza e stratificazione culturale e tenuta narrativa del personaggio.⁹³ Insomma, il personaggio in quanto costruito cognitivo dello spettatore, non è la diretta e unica traduzione della funzione drammatica contenuta nel

⁹¹ Cfr. W. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino, 1986.

⁹² P. Auslander, *Liveness*, cit., p. 33.

⁹³ Cfr. G. Lughì, *Il personaggio tra narrativa e new media*, in *Pinocchio nella pubblicità*, a cura di P. Bernacchi, Scandicci, La Nuova Italia, 1997.

testo, ma è anche il risultato di un'elaborazione individuale della fitta serie di relazioni culturali che lo spettatore percepisce. E in questa rete si collocano anche le altre interpretazioni dell'attore e altre informazioni sulla sua vita pubblica. Percepriamo il personaggio come la fusione di diversi piani, una sedimentazione di conoscenze e informazioni diverse. Evidentemente si tratta di un processo legato alla diffusione dei media di massa (Tv soprattutto, ma anche i magazine di largo consumo) e al crescente consumo di fiction. Questo processo compositivo diventa metodologia e oggetto d'indagine in molte performance in cui la rappresentazione ha un forte contributo multimediale. Non ci addentriamo oltre in considerazioni sociologiche sulla cultura di massa, ma ci basti quanto detto per ritenere che il pubblico sia educato alla percezione stratificata della presenza dell'attore, e alla costruzione del personaggio mediante la composizione e il montaggio di elementi narrativi e visuali differenti.

Torniamo adesso al punto di vista dell'attore. È chiaro che in questo sistema di codici multimediali l'attore contemporaneo, come ricorda Zarrilli, dovrà saper interpretare un personaggio, ma dovrà anche essere capace di lavorare in produzioni dove ci saranno momenti non motivati psicologicamente – momenti in cui ciò che fa l'attore è solo quello che fa. L'attore dovrà creare la sua performance in collaborazione con gli spettatori in quanto non dovrà produrre segni psicologici motivati dal punto di vista comportamentale affinché l'azione abbia significato, ma lascerà al pubblico il compito del 'montaggio'. E in più ci potranno essere momenti in cui ciò che farà, acquisterà senso solo in relazione alla partecipazione multimediale di altri segni, sempre grazie all'intervento compositivo del pubblico. «Il compito dell'attore è creare segni, così come eseguirli con l'appropriato grado di coinvolgimento psicofisico di voce/corpo/ mente per catturare, coinvolgere e dirigere l'attenzione del pubblico».⁹⁴ Zarrilli, citando l'esempio di un attore in una sua messa in scena di *Ippolito* di Euripide, mette in luce quanto l'attore debba sviluppare una rete di relazioni in azione tra tre insiemi di richieste che potenzialmente ogni produzione mette in atto per l'approccio dell'attore: 1) le richieste strutturali e drammaturgiche del testo drammatico e o di quel particolare genere di performance (happening, performance, ecc.); 2) le richieste strutturali del testo performativo – come il regista (o chi sta dando forma all'opera) determina la specifica struttura di questo particolare testo performativo; 3) la relazione tra l'attore e ciò che l'attore fa, cioè la dimensione qualitativa, psicofisiologica del coinvolgimento dell'attore nei suoi compiti più immediati e contingenti.⁹⁵ Nella prospettiva dell'attore virtuale, a questo

⁹⁴ P. B. Zarrilli, *Introduction*, in *Acting (Re)Considered: a Theoretical and Practical Guide*, cit., p. 16.

⁹⁵ Ivi, p. 17.

dovremo aggiungere un ulteriore punto; 4) la relazione narrativa o significativa tra i compiti immediati dell'attore e il contributo performativo degli eventi multimediali. «Si tratta di un atteggiamento che rende l'attore meno stabile e centrale e che assume la sua identità come elemento performativo».⁹⁶

Proprio su questa riduzione di 'stabilità e centralità' tentiamo di chiudere il preliminare *excursus* che abbiamo tentato in queste pagine. Dal punto di vista dell'attore, questa perdita di centralità corrisponde alla sua virtualizzazione, nel senso di delocalizzazione. L'attore deve imparare a 'spostarsi dal centro della scena' inteso come centro della produzione di senso perché rischia di diventare un elemento di disturbo all'interno della scrittura scenica multimediale. In questo senso si tratta di modulare la propria presenza in un contesto virtualizzato dalla partecipazione dei media interattivi.

Non intendiamo, né crediamo possibile allo stato dell'arte, tracciare un'estetica dell'attore virtualizzato; bensì proponiamo due esempi, due poetiche, che aiutano a tracciare almeno i contorni del problema, o meglio segnalano alcune linee nell'uso dei codici. Selezioniamo inoltre due esempi distanti e diversi così da poter osservare la questione da due punti di vista differenti.

Il primo esempio è *Hotel Medea*, una trilogia di eventi spettacolari elaborata nel corso di vari anni e presentata come un unico evento a Londra nell'estate 2010 dall'Arcola Theatre.⁹⁷

Lo spettacolo dura l'intera notte, da mezzanotte fino all'alba. Il pubblico viene accolto a un molo di Greenwich e condotto su una barca nei pressi di un vecchio magazzino, sempre sul fiume, vicino a un faro. Qui gli spettatori sono accolti da alcuni performer che spiegano cosa accadrà e danno alcune preliminari istruzioni di comportamento, insegnano alcuni elementari passi di danza e un breve coro. Dopo una pausa di assestamento in cui vengono offerti caffè, the e biscotti (una pausa che si ripeterà più volte durante la notte), la trilogia inizia. La prima parte (Zero Hour Market) presenta l'incontro e il matrimonio di Giasone con Medea, ambientato in una sorta di discoteca con un live dj set, dove il pubblico, in piedi, libero di muoversi, assiste all'ingresso della banda di Giasone e alla lotta per il Vello d'Oro, fino a celebrare le nozze e ballare insieme agli attori. La seconda

⁹⁶ Ivi, p. 18.

⁹⁷ *Hotel Medea* (www.medeatv/) è stato commissionato dal Salisbury International Arts Festival (www.salisburyfestival.co.uk) e dal Centro Gargarullo (www.gargarullo.com), coprodotto da Zecora Ura Theatre (<http://www.zecoraura.com>) e Para Active (www.para-active.com). L'opera è frutto di circa due anni di lavoro in cui sono stati condotti workshop e residenze in diversi paesi, in collaborazione con artisti locali e internazionali. Nel corso del tempo sono state elaborate le varie parti dello spettacolo che poi hanno preso una forma specifica per l'allestimento londinese. Ho assistito allo spettacolo la notte tra il 13 e il 14 agosto 2010.

parte (Drylands) unisce una sorta di documentario dal vivo, telecamere di sorveglianza e l'intimità della camera da letto della coppia, per raccontare l'ascesa di Giasone, uomo politico senza scrupoli, l'amore di Medea, e il tradimento. La terza parte (Feast of Dawn) contrappone gli uomini alle donne nella ricerca delle ragioni del tradimento, per arrivare al gesto estremo dell'uccisione dei figli, durante il quale tutto il pubblico è coinvolto in un gioco a nascondino sul molo, fino alla veglia funebre che si trasforma lentamente in un riemergere dalla storia e in una colazione collettiva vicino al fiume, alla prima luce del sole.

Il numeroso ensemble di attori, la configurazione dello spazio scenico che non prevede quasi mai la visione frontale bensì la partecipazione fisica degli



8. Hotel Medea. (2010)

spettatori, la partitura drammatica che distribuiva eventi in contemporanea anche in luoghi diversi, hanno richiesto un'oculata strategia della visione e dei punti di vista. In *Hotel Medea*, questa strategia corrisponde a una modalità di rimediazione dell'attore. La seconda parte, e in particolare la scena in cui Medea accoglie il marito Giasone in camera da letto, per poi alla fine scoprire il suo tradimento, è un esemplare passaggio da un effetto di realtà immediata a uno di realtà rimediata. Su un piano più superficiale notiamo la presenza di tutto l'armamentario dei media di massa (dalla televisione che ci presenta la carriera politica di Giasone, al cellulare grazie al quale Medea scopre il tradimento). Ma al di là di questi riferimenti iconici, si svolge un discorso sulla percezione della realtà. Infatti, assistiamo alla scena in tre modalità diverse: nella grande stanza da letto 1) come pubblico seduto intorno al letto e 2) come figli della coppia che dormono nei propri lettini accuditi dalle tate; e anche 3) come testimoni dagli schermi della control room della security. Il pubblico è diviso in tre gruppi che si alternano nelle tre visioni, e la stessa scena è ripetuta per tre volte (seppur con delle lievi modifiche nella successione). Non è importante quale esperienza viene prima: è posta in discussione proprio l'immediatezza dell'attore. Anche se capita di osservare la scena prima dai monitor e poi come pubblico, sarà altrettanto forte la sensazione di rimediazione dell'evento. La presenza dell'attore, se da un lato viene sottolineata dal pathos drammatico del testo e delle azioni, è messa in crisi (in questo caso, polemicamente) non solo dall'utilizzo dei media ma dal nostro stesso punto

di vista. L'esperienza della visione è decentrata non solo a causa del moltiplicarsi dei media che la rappresentano, ma per la mancanza di un punto di osservazione univoco al quale ancorare la nostra esperienza. La virtualità dell'esperienza è, quindi, un dato ontologico della condizione contemporanea. Eppure in questo riconosciamo un passo oltre il fascino del postmoderno, in quanto la moltiplicazione dei punti di vista in questo contesto drammaturgico ci spinge a sentirne la natura tragica e dilaniante.

Dal punto di vista dell'attore, la reiterazione della scena e la moltiplicazione dei punti di vista del pubblico impedisce di individuare un oggetto specifico al quale indirizzare la comunicazione (il pubblico in sala? i 'bambini' nel letto? le telecamere?). Non si tratta qui di discutere quali teorie della recitazione esistano dietro una simile configurazione performativa bensì di segnalare la peculiarità dell'esperienza attorica.⁹⁸ Da questa prospettiva, riteniamo che l'attore sia indotto a elaborare la propria virtualizzazione nel senso di una dislocazione dal centro della produzione significativa di senso e destabilizzarsi nel rapporto con i fruitori della sua performance. Dal punto di vista delle teorie della recitazione l'esempio non appare meno complesso. Prendiamo ad esempio gli approcci alla recitazione nel ventesimo secolo nel teatro occidentale indicati da Robert Gordon e sui quali costruisce l'indice del suo studio sulla recitazione: 1) approccio realistico alla caratterizzazione: recitare come verità psicologica; 2) l'attore come strumento scenografico: la performance come artificio; 3) improvvisazione e gioco: il fare teatro come gioco; 4) la performance come prassi politica: la recitazione come le prove per un cambiamento; 5) l'esplorazione di sé e degli altri: la recitazione come incontro interpersonale; 6) la performance come scambio culturale: rappresentare la propria alterità.⁹⁹ Non è difficile riconoscere che nella messa in scena di *Hotel Medea*, sono presenti quasi tutti questi approcci, tanto da figurare un'eccedenza di teorie e non poter non costituire un motivo di disorientamento per il lavoro del performer.

Il secondo esempio è lo spettacolo *Cotrone - Officine Sintetiche Production* di Marcel·lí Antúnez Roca.¹⁰⁰ L'artista catalano è uno dei fondatori della Fura dels Baus, e coautore dei primi tre spettacoli che li imposero all'attenzione internazionale.¹⁰¹ A partire dagli inizi degli anni Novanta, in particolar modo con *Epizoo*, ha indirizzato la propria ricerca sul rapporto tra corpo organico, tecnologia meccanica e linguaggi digitali. Marcel·lí è stato da

⁹⁸ Cfr. P. B. Zarrilli, *An Enactive Approach to Understanding Acting*, in «Theatre Journal», n. 59, 2007, pp. 635-647.

⁹⁹ R. Gordon, *The Purpose of Playing: Modern Acting Theories in Perspective*, Ann Arbor, University of Michigan, 2006.

¹⁰⁰ Una ricca documentazione della carriera artistica di Marcel·lí Antúnez Roca è reperibile sul suo sito web <http://www.marceliantunez.com>.

¹⁰¹ A. Ollé, A. Mauri, *La Fura Dels Baus, 1979-2004*, Barcelona, Electa, 2004.

allora legato alla discussione del teatro tecnologico e post umano.¹⁰² In questa sede ci interessano le questioni sollevate dalla sua attività per quanto riguarda i compiti del performer/attore. Innanzitutto sottolineiamo che la ricerca sulla scrittura scenica iniziata con la Fura dels Baus, nonostante l'utilizzo della tecnologia e dei linguaggi digitali, continua tenendo al centro il corpo organico del performer.

In tutta la sua carriera, il corpo (quasi sempre il suo corpo) è stato la scena e lo spazio fisico delle sue performance, mentre il teatro o lo spazio per l'esibizione erano soltanto pretesti per radunare il pubblico intorno all'artista [...] Anche il contesto e la narrazione drammatica derivano dall'esperienza diretta generata dall'interazione del pubblico con l'artista mediante una creazione che combina elementi autobiografici con miti classici, favole morali, saggezza popolare e un ampio sfondo concettuale e morale.¹⁰³

Proprio nelle opere che espongono un intenso uso della tecnologia, il già citato *Epizoo* che si manteneva ancora nei contorni dell'installazione performativa, ma anche *Afasia* (1998) che offriva un grande spettacolo di immagini e robot, il corpo di Marcel·lí in scena era impegnato in un confronto aspro con l'apparato scenico.

E l'artista non ha mai scelto di trasformare il corpo in puri valori cinetici e volumetrici, bensì ha sottolineato in tutti i modi possibili la presenza di sé in quanto *dramatis persona*.¹⁰⁴ Infatti, elabora sempre un racconto drammatico che si sviluppa, grazie all'interazione automatica e procedurale, in collaborazione con l'impianto scenico (video, luci, suoni), e propone un suo autonomo statuto della presenza scenica.

È in questo contesto [*Transpermia*], a metà tra conferenza e performance che viene introdotta una nuova faccia, caratteristica di Antunez, cioè quella dell'artista narratore che poi diverrà il conduttore del futuro progetto *Membrana*. [...] Antunez così adotta un nuovo ruolo, come l'Omero del ventesimo secolo, trasformandosi in un narratore che – anche se può sembrare ridondante – spiega il mondo dal suo proprio mondo.¹⁰⁵

Dunque Marcel·lí utilizza i modi della performance fisica, corporea, all'interno di un progetto narrativo semplice e (almeno nel caso della configurazione più teatrale delle sue opere) lineare.

Su questi presupposti si è impegnato in un percorso di definizione del proprio personaggio scenico, lavorando soprattutto sulla forte evidenza e

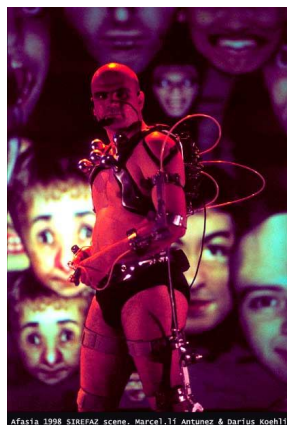
¹⁰² T. Macrì, *Il corpo postorganico: Sconfinamenti della performance*, Genova, Costa & Nolan, 1996; G. Giannachi, *Virtual theatre: an introduction*, London, Routledge, 2004, p. 62.

¹⁰³ R. Bosco, S. Caldana, *The artist as interface and Marcel·lí Antúnez as Membrane, MetaMembrana*, a cura di M. A. Roca, Barcellona, Spagna, Panspermia S.L., 2009, p. 10.

¹⁰⁴ P. Salabert, *El Cuerpo Es El Sueño De La Razón Y La Inspiración Una Serpiente Enfurecida: Marcel·lí Antúnez Roca: Cara Y Contracara*, Murcia, Cendeac, 2009.

¹⁰⁵ R. Bosco, S. Caldana, *The artist as interface and Marcel·lí Antunez as Membrane*, cit., p. 17.

sottolineandone i tratti iconici della contrapposizione tra organico e tecnologico (nuda carne e metallo).



9. *Afasia*. Regia di Marcel·lí Antúnez Roca (1998).

Non si limita all'esposizione di questo ibrido, ma aggiunge una performatività esasperata.

«Sia in *Epizoo*, sia in *Afasia*, il lavoro di Roca è camp» sostiene Steve Dixon.¹⁰⁶ E l'affermazione, pur a prima vista contraddittoria («il camp non è mascolino» ricorda lo stesso autore) è molto utile in quanto sottolinea la natura ironica

della matrice rappresentativa e mimetica della scrittura scenica dell'artista catalano.¹⁰⁷

Sebbene Roca interpreti il cyborg in *Afasia* come un rude macho muscoloso, come numerosi lottatori del World Wrestling Entertainment americano, lo fa in modo così esagerato fino a livello di un'autoparodia camp. Anche il costume che Roca indossa al di sotto delle appendici metalliche, una sorta di ampio slip aderente tagliato alto sul cavallo, ricorda il look macho dei wrestler americani. C'è una profonda ironia nei suoi gesti espansivi, spesso osceni e qualche volta ridicoli.¹⁰⁸

Da questa prospettiva possiamo riconoscere la costruzione di un clown tecnologico. A partire da *Afasia*, in *Pol* (2002) e, infine, nelle diverse fasi pubbliche del progetto *Membrana* (*Protomembrana*, 2006; *Hipermembrana*, 2007; *Metamembrana*, 2008), è proprio in questa veste che appare. In *Hipermembrana*, ad esempio, Marcel·lí Antúnez Roca domina su tutto e si dichiara 'Sommo Poeta' che scrive la vicenda che vive davanti ai nostri occhi, manovrando video e musiche, e costringendo i performer a seguire la sua partitura.¹⁰⁹ La sua presenza in scena attesta continuamente la sua

¹⁰⁶ S. Dixon, *Digital Performance*, London, The MIT Press, 2007, p. 325.

¹⁰⁷ Ivi.

¹⁰⁸ Ivi, p. 326.

¹⁰⁹ Utilizziamo come riferimento la versione torinese del progetto, *Hipermembrana Torino*, andato in scena Teatro Cavallerizza Reale, Maneggio - Torino (Italy) il 14 e 15 luglio 2007, regia, drammaturgia, animazioni: Marcel·lí Antúnez Roca. Musica: Pau Guillaumet (Guillamino). Programmazione: Matteo Sisti Sette. Direttore della fotografia: Diego Dussuel. Capo Tecnico: Oriol Ibáñez. Assistente di produzione: Lucia Egaña Rojas. Hardware: Héctor López. Interfacce e Modelli: Ruth Aleu e Álvaro Sosa. Performers Barcellona: Nicolás Baixas Calafell, Lucía Egaña Rojas. Performers Torino: Carolina Gallai, Ettore Scarpa, Alessandro Tessitore. Partecipanti al laboratorio/performance (team di performers, team di produzione audiovisiva e multimediale, team di documentazione): Francesca Saraullo, Federica

qualità autoriale – scrittore della scena – più che progettuale – regista occulto. Il percorso di Marcel·lí decostruisce le forme consuete sedimentate nell'universo della rappresentazione mass mediale, e utilizza allo scopo le proprie radici contadine, paesane. Ingaggia una lotta con i segni e i codici della contemporaneità cercando di farli esplodere dall'interno, gonfiandoli a dismisura mediante il metodo della ridondanza, dell'esagerazione, della degradazione. In *Hipermembrana*, la violenza, che inevitabilmente sottende la scelta del mito del Minotauro nell'inferno dantesco, è assunta a metodo d'indagine; o meglio, è il risultato della disanima che Marcel·lí conduce sugli oggetti culturali. Si tratta quindi di una dissezione chirurgica dei cliché mass mediali e tecnologici i cui esiti da grand guignol sono da considerarsi un'inevitabile conseguenza del metodo piuttosto che un obiettivo ideologicamente perseguito. Anche in questo caso il corpo è il luogo della ricerca e dello spettacolo. All'interno di un intento generale di disvelamento (per cui la continua ostentazione del corpo nudo e di allusioni sessuali) la relazione dialettica tra realtà fisica sulla scena e immagine nel video, 'gonfia' ed 'esagera' il corpo fino a farne esplodere le sovrastrutture culturali. Prendiamo ad esempio il personaggio di Pasifae: si presenta come piccola cenerentola da talk show, che utilizza il media per realizzare il proprio sogno erotico, ma poi appare risoluta e violenta nella fabbricazione del proprio destino; si mostra, nel video, nascosta dentro la pelle dell'artista ma se ne libera in breve per vestire i panni di un'innocua casalinga/ragazza. Al candore della sua dichiarazione (l'inganno e il frutto del concepimento che introduce per la prima volta l'obiettivo mostruoso) segue immediatamente, come un'urgenza o un presagio, l'inferno, il 'tunnel dell'orrore' (sono le parole del presentatore). La Pasifae sullo schermo è il frutto di un travestimento: i diversi strati di 'pelle d'artista' (il costume e le maschere sono calchi di Marcel·lí) che ricoprono il corpo nudo dell'attrice sono una sintetica rappresentazione dei diversi piani di finzione che ci distanziano dal reale in un processo di medializzazione.

All'esposizione 'esagerata', alla moltiplicazione di cui abbiamo detto, si aggiunge anche il rovesciamento. I personaggi in scena e i personaggi in video possono rispecchiarsi più compiutamente.

Ma da lati diversi. In scena, il Minotauro è immobile, insensibile alle seduzioni della donna/madre; la quale, a sua volta, è più che mai esplicita nella danza erotica che gli svolge intorno. In parte memore della passione che lo ha creato, la donna in scena trasforma l'amore filiale in desiderio sessuale.

Pellegrino, Serena Casale, Vanessa Michielon, Antonio Cristian Iosco, Silvia Haag, Olivier Bertholin, Sebastiano D'Aprile, Flavio Nilo Quercia, Domenico Graziano, Lucio Gagliardi, Luca Restagno, Luca Schiatti, Alessandro D'Arias, Alberto Buzio, Xian Zhang, Davide D'Andrea, Chiara Cordero, Federica Pecoraro, Elena Pellizza, Alessandro Carlacini, Valentina Tibaldi.

Sul video, invece, il piccolo Minotauro è simile a un cucciolo che attende il nutrimento. È chiara l'allusione al potere sessuale della donna che prende la forma del nutrimento/latte. Qui è la bestia che si nutre caparbiamente del desiderio che sgorga dai piccoli falli finti. Fin qui per una lettura contenutistica. Ma l'artista è propenso a lasciarsi guidare dal fascino dell'iconografia e la scena



10. Hipermembrana. Regia di Marcel·lí Antúnez Roca (2007).

della nutrizione (come era stato per il concepimento) si tramuta in un'orgia porno. Le figure intorno che eiaculano latte nella bocca e sul corpo del toro sono disegnate come una vera e propria porno gang band, all'incontrario (le donne al posto degli uomini e viceversa). Ma è la presentazione dell'ultimo e più importante personaggio della vicenda che permette anche di verificare il modo in cui la drammaturgia del personaggio è piegata alla prospettiva mediale e interattiva. L'attore in scena agisce, con la sua performance fisica, il personaggio del Minotauro nel video, costringendo – se così si può dire – il pubblico a sovrapporre le due entità in un corpo unico: le azioni hanno sempre una relazione iconica o narrativa con il video che animano. La nudità della scena è funzionale alla relazione con lo schermo. Non si tratta di una relazione speculare, bensì di compenetrazione. Il corpo in scena assume i tratti del personaggio nel video: le azioni sono il *trait d'union* tra i due universi performativi. Si tratta dunque di una drammaturgia che utilizza le azioni fisiche più che le parole per animare il personaggio.

Questa metodologia compositiva che Marcel·lí Antúnez Roca ha da alcuni anni definito Sistematurgia, è ribadita dalla presenza del suo personaggio teatrale, il clown tecnologico. Marcel·lí osserva la scena nel suo svolgersi e la guida: sceglie quali video far partire, decide le musiche, attiva il coro della macchina degli urlati.¹¹⁰ È lui l'artefice, in quanto è lui l'artista che firma in diretta la sua opera. Ancora una volta la sua metodologia è memore di pratiche dell'avanguardia. In questo caso l'accento è posto più che sull'atto

¹¹⁰ M. A. Roca, *Sistematurgia*, aprile 2005, tratto il giorno 6 dicembre 2010 da Marcel·lí Antúnez Roca:

http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=142.

eversivo verso il sistema costituito (dell'arte nel caso di alcuni performer dell'avanguardia) sull'assunzione di responsabilità. Si riconosce un universo etico molto chiaro, addirittura rigido, dietro l'opera di Marcel·lí. Dunque l'attore negli spettacoli teatrali di Marcel·lí Antúnez Roca fino al progetto *Membrana* ha due possibilità: 1) è un animatore di asset multimediali ne riceve su se stesso la componente rappresentativa; 2) è un personaggio caratterizzato come clown tecnologico e narratore multimediale. In alcuni casi (*Hipermembrana*) i due ruoli sono distinguibili: i performer corrispondono al primo caso, Marcel·lí al secondo. Nel caso di *Afasia*, Marcel·lí copre entrambe le funzioni. Nel caso di *Pol*, Marcel·lí e Piero Steiner (l'altro attore) condividono la seconda condizione.

Ritorniamo al nostro tema. Quali sono i compiti dell'attore in questa configurazione? Il primo caso è più direttamente riconducibile ai modi del performer nei quali la matrice rappresentativa è ridotta o inesistente: le sue azioni devono essere eminentemente fisiche, un'esibizione coreografica e cinetica, e servono da motore per dare vita al microracconto sullo schermo. La cifra camp, o l'esagerazione di cui parla Steve Dixon, è un artificio necessario a bilanciare la presenza fisica e la presenza mediata. Nel secondo caso, la presenza di un personaggio (seppur piatto nel senso di Ong) e la funzione narrativa, moltiplicano i compiti. Non è possibile limitarsi alla coreografia delle forme in scena perché l'attore deve interpretare un ruolo all'interno di una narrazione drammatica. A questo scopo, l'artista ha spesso ritenuto utile ricorrere alla forma della conferenza/lezione: io sono l'artista e racconto cosa sto facendo e come lo faccio. Questa soluzione però risulta efficace se la figura descritta (l'artista) riesce a convogliare alcuni tratti iconici chiari e condivisi. In altre parole, se il personaggio rappresentato possiede una stratificazione/sedimentazione che assicurano la 'tenuta narrativa' di cui abbiamo già detto. La figura del conferenziere al fine di essere credibile (cioè provocare la 'suspension of disbelief') si fonda sulla storia dell'artista, sulla medializzazione dell'individuo Marcel·lí Antúnez Roca, così come l'autorevolezza di un docente si fonda non solo sulla sua performance immediata ma anche sulla sua storia accademica e culturale. Evidentemente questa è una soluzione che si adatta a Marcel·lí ma non agli attori che devono interpretare un qualche personaggio nelle sue performance.

Siamo quindi giunti alla configurazione presente in *Cotrone Officine Sintetiche Production*.

Cotrone si ispira all'opera incompiuta e postuma di Luigi Pirandello, *I Giganti della Montagna*. L'ultimo atto, mai scritto, che l'autore ha solo raccontato, sul letto di morte, al figlio, diventa il suggestivo 'mistero' da cui nasce lo spettacolo. Il mondo carnale e nello stesso tempo fantastico di Marcel·lí trova una sorprendente affinità con gli enigmi che avvolgono la Villa della Scalogna ed in particolare l'Arsenale delle Apparizioni. Ed è proprio questo ultimo luogo, trasformato dalla natura visionaria, ironica e tecnologica del performer

catalano, quello deputato ad accogliere un potenziale, incompiuto ultimo atto de *I Giganti della Montagna*. A far da guida sono due sconosciuti, due folli personaggi che sostengono di essere portatori delle ultime parole di Pirandello e che, nel nuovo Arsenale delle Apparizioni, raccontano, attraverso i dispositivi tecnologici progettati da Marcel·lí, la loro versione di quel finale assente. Così, per magia, nell'Arsenale ritroviamo anche Ilse e Cotrone, Spizzi e Diamante, Cromo e Battaglia, il nano Quaqueo e il Giovane Milordino che si rivolgono al pubblico raccontando la loro storia come 'personaggi in cerca d'autore' deformati dai loro stessi desideri.¹¹¹

I due attori, Alessandro Lombardo ed Ettore Scarpa, devono quindi interpretare due personaggi, entrambi con una personalità (due attori che hanno avuto la ventura di conoscere un finale differente dell'opera) e con un obiettivo (vogliono raccontare questo nuovo finale al pubblico). Per quanto elementari, queste caratteristiche drammatiche (personalità e obiettivo) impediscono il ricorso ai modi della performance. Allo stesso momento però non possono ricorrere al metodo della conferenza lezione in quanto non possiedono un personaggio la cui tenuta narrativa sia assicurata dalla sedimentazione storica (in altre parole, non possono fingere di essere Marcel·lí). Dunque è necessario individuare una modalità di presenza scenica che interloquisca con le altre presenze mediali (i personaggi animati sullo schermo) ma che allo stesso tempo costruisca una qualche personalità drammatica. E soprattutto le due presenze (dal vivo e mediale) non devono apparire antinomiche o antagoniste in quanto ciò è estraneo alla scrittura scenica multimediale di Marcel·lí Antúnez Roca e alieno alla sua poetica.

La soluzione individuata da Marcel·lí partiva da una riflessione che l'artista aveva cominciato ad elaborare nel corso delle repliche di *Afasia*: doveva limitare la sua azione, o meglio sfumare la propria presenza scenica in

¹¹¹ A. Pizzo, *Story Line Cotrone*, novembre 2010, tratto il giorno 6 dicembre 2010 da Officine Sintetiche:

http://www.officinesintetiche.it/ita/cotrone_presentazione.html.

COTRONE *Officine Sintetiche Production*. Regia: Marcel·lí Antúnez Roca. Assistenza alla regia: Vanessa Vozzo. Consulenza drammaturgia interattiva: Antonio Pizzo, Pere Vilà Barceló. Con: Alessandro Lombardo, Ettore Scarpa. Direzione tecnica: Oriol Ibañez. Assistenza Tecnica: David Giacomelli, Marco Scevola. Animazione: Liliana Fortuny. Colore: Wahab Zeghlache. Grafica: Riccardo Muronì, Juliana Acevedo. Sound/Music: Paolo Armao/ASA Lab, Andrea Valle. Programmazione: Javier Chavarri. Realizzato con il contributo della Regione Piemonte per il sostegno alla Produzione Teatrale in Piemonte, in collaborazione con Fondazione del Teatro Stabile di Torino/Sistema Teatro Torino, Fondazione Circuito Teatrale del Piemonte, Il Mutamento Zona Castalia - IT. In coproduzione con: Panspermia S.L. - ES, Virtual Reality & Multi Media Park - IT, CIRMA Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo - IT, Servi di Scena opus rt - IT, Festival Temporada Alta - ES. Presentato per la prima volta il 14 novembre 2010 al Teatro Cavallerizza Reale, Maneggio - Torino (Italy) nell'ambito della Festival Prospettive 2 del Teatro Stabile di Torino. Poi il 2 dicembre 2010 in Spagna al Centre Cultural la Mercè, Girona (Spain) nel Festival Temporada Alta.

alcuni momenti in cui i contributi multimediali avevano un'autonomia narrativa maggiore. Invece di cercare di 'tenere la scena', in questi momenti il performer doveva farsi da parte, lasciar parlare lo schermo. Si badi bene, farsi da parte, non sparire. In altre parole, modificare la propria presenza contrattandola con quella dei contenuti multimediali. Sulla base di queste indicazioni, i due attori di Cotrone, hanno modulato la propria presenza come se avessero una sorta di mixer del personaggio, operando un continuo fade in e fade out della propria identità drammatica. Tornando a termini che abbiamo già utilizzato per discutere l'attore virtuale, dovevano modulare l'essere con l'esserci, virtualizzando, nei fatti, la propria presenza. Hanno dovuto imparare a farsi da parte, quindi non essere più centro stabile del senso: in altre parole, delocalizzarsi.

Conclusioni

Al termine di questa rassegna possiamo solo notare che si aprono numerose questioni tecniche ed estetiche che, allo stato dell'arte, non possono essere ricondotte a una qualche estetica individuata. Resta quindi da sottolineare la sfida posta alla teoresi teatrale e nello specifico a quella sull'attore e la recitazione. Non appaiono sufficienti e adatte a cogliere la complessità della storia recente, approcci che dividano il qui e ora dell'evento dal vivo (teatro, performance) dal lì ed allora dell'immagine riprodotta (cinema, video). Se già la televisione ha in buona parte scardinato questi assiomi, i nuovi media digitali hanno spinto verso la trasmedialità dei contenuti, con implicite ripercussioni sui linguaggi. Da un lato, quindi, gli studi teatrologici possono trarre beneficio dall'assunzione di categorie di analisi elaborate nell'ambito del cinema e dell'audiovisivo. Dall'altro la ricerca sull'audiovisivo non può prescindere dalla natura performativa dell'evento audiovisivo. I problemi che abbiamo sinteticamente raccolto sotto la definizione di 'attore virtuale' sono una conseguenza di questa nuova articolazione dei linguaggi di rappresentazione e simulazione, e ci sembra che proprio la natura 'dislocata' dell'attore sia in linea con una più aggiornata concezione dell'identità e della presenza in quanto atto performativo e non dato rappresentato.